

1/96

MAGNA
MEDIA

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE



DM 5,80

6S 45,-/str 5,80/Lit 8400
hft 7,30/lfr 140/plus 850

Die
Nr.1

NINTENDO

SEGA

SONY

3DO

ATARI

SNK

Endlich da!
Ultra 64

Erste Bilder von:

- ★ Mario Kart 64
- ★ Pilotwings 64
- ★ Starfox 64
- ★ Legend of Zelda 64

Playstation

- ★ Ridge Racer 2
- ★ FIFA Soccer '96
- ★ Warhawk

Sega Saturn

- ★ Sega Rally
- ★ Toshinden S
- ★ Virtua Fighter 2

Ultra 64: Nintendos 3D-Sensation

Super Mario 64



Sony-
Wettbewerb
Playstation zu
gewinnen

Tel. 089/546 0 300
Playcom GmbH Cybersoft

SUPER NINTENDO

Arcturion 2	dt	79.00
Arcturion	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Arcturion Forever	dt	119.00
Big Sky Trapper	dt	114.00
Arcturion 3	dt	119.00
Arcturion	dt	99.00
Arcturion 2	dt	139.00
Arcturion	dt	119.00
Arcturion Vampire	dt	129.00
Arcturion Trigger	dt	149.00
Arcturion Island	dt	109.00
Arcturion Island	dt	114.00
Arcturion in Mad Mollie	dt	129.00
Arcturion Kang Count. 2	dt	129.00
Arcturion Kang Country	dt	139.00
Arcturion X (16 MB)	dt	129.00
Arcturion - Bruce Lee	dt	79.00
Arcturion World Jim 2	dt	119.00
Arcturion Massendörfer	dt	79.00

Fifa Soccer 96	dt	99.00
Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Habermas 7	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00

Illusion of Time	dt	109.00
Int. 3. Sektor Deluxe	dt	129.00
Int. Supervisor Soccer	dt	99.00
Jay's Quest	dt	109.00
J.Madden Football 96	dt	99.00
Judge Dredd	dt	89.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Queen Crazy Cha.	dt	99.00

Killer Instinct	dt	139.00
Kid's Ghost Trap	dt	109.00
Like King (24 Meg)	dt	119.00
Like King	dt	129.00
Lost Vikings 2	dt	99.00
Lost Vikings	dt	109.00
Madden 95	dt	79.00
Marble World 2	dt	109.00
Marble World	dt	99.00
Masterwarrior 3050	dt	99.00

Mega Man 7	dt	109.00
Mega Man X 2	dt	109.00
Mickey & Minnie	dt	99.00
Mega Man 7	dt	119.00
Mr. Tuff	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 96	dt	99.00
NBA Live 95	dt	89.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00

NHL Hockey 96	dt	109.00
Onyx	dt	119.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
PGA Tour Golf 95	dt	109.00
Pinkie & Rocky 2	dt	79.00
Pinkie & Rocky 1	dt	119.00
Power Rangers 2	dt	119.00
Probotix Man	dt	109.00
Pinball Deluxe	dt	99.00
Pinball Game 3	dt	119.00
Raiden	dt	119.00
Revolution X	dt	114.00
Samurai Shodown	dt	99.00
Shinobi (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Secret of Mana 2	dt	109.00
Shogun	dt	109.00
Shogun 2	dt	99.00
Shogun 3	dt	114.00
Star Trek: Next Gen.	dt	109.00
Star Trek: Deep Space	dt	109.00
Star Trek: Fleet Ace	dt	109.00
Tekken 2	dt	89.00
Thema Park (Kp.d.)	dt	109.00
Thema Park	dt	129.00
Thema Park 2	dt	109.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Tom & Jerry	dt	109.00
Toy Action Football	dt	99.00

Turrican 2	dt	99.00
Ultimate Strike	dt	119.00
Vampire Slayer	dt	114.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Wayne Gretzky	dt	119.00
Wayne Gretzky 2	dt	119.00
Wayne Gretzky 3	dt	119.00
Wayne Gretzky 4	dt	114.00

WWF Wrestl. Arcade	dt	109.00
--------------------	----	--------

Super NES-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Sonderangebote	dt	99.00
Arcturion Forever	dt	59.00
Arcturion Forever 2	dt	69.00

Gameboy-Zubehör

Game Boy Metroid	dt	39.00
Game Boy Metroid	dt	39.00
Game Boy Metroid	dt	39.00

MEGA DRIVE

Arcturion Forever	dt	109.00
Arcturion Forever 2	dt	109.00
Arcturion Forever 3	dt	109.00
Arcturion Forever 4	dt	109.00
Arcturion Forever 5	dt	109.00
Arcturion Forever 6	dt	109.00
Arcturion Forever 7	dt	109.00
Arcturion Forever 8	dt	109.00
Arcturion Forever 9	dt	109.00
Arcturion Forever 10	dt	109.00
Arcturion Forever 11	dt	109.00
Arcturion Forever 12	dt	109.00
Arcturion Forever 13	dt	109.00
Arcturion Forever 14	dt	109.00
Arcturion Forever 15	dt	109.00
Arcturion Forever 16	dt	109.00
Arcturion Forever 17	dt	109.00
Arcturion Forever 18	dt	109.00
Arcturion Forever 19	dt	109.00
Arcturion Forever 20	dt	109.00
Arcturion Forever 21	dt	109.00
Arcturion Forever 22	dt	109.00
Arcturion Forever 23	dt	109.00
Arcturion Forever 24	dt	109.00
Arcturion Forever 25	dt	109.00
Arcturion Forever 26	dt	109.00
Arcturion Forever 27	dt	109.00
Arcturion Forever 28	dt	109.00
Arcturion Forever 29	dt	109.00
Arcturion Forever 30	dt	109.00
Arcturion Forever 31	dt	109.00
Arcturion Forever 32	dt	109.00
Arcturion Forever 33	dt	109.00
Arcturion Forever 34	dt	109.00
Arcturion Forever 35	dt	109.00
Arcturion Forever 36	dt	109.00
Arcturion Forever 37	dt	109.00
Arcturion Forever 38	dt	109.00
Arcturion Forever 39	dt	109.00
Arcturion Forever 40	dt	109.00
Arcturion Forever 41	dt	109.00
Arcturion Forever 42	dt	109.00
Arcturion Forever 43	dt	109.00
Arcturion Forever 44	dt	109.00
Arcturion Forever 45	dt	109.00
Arcturion Forever 46	dt	109.00
Arcturion Forever 47	dt	109.00
Arcturion Forever 48	dt	109.00
Arcturion Forever 49	dt	109.00
Arcturion Forever 50	dt	109.00
Arcturion Forever 51	dt	109.00
Arcturion Forever 52	dt	109.00
Arcturion Forever 53	dt	109.00
Arcturion Forever 54	dt	109.00
Arcturion Forever 55	dt	109.00
Arcturion Forever 56	dt	109.00
Arcturion Forever 57	dt	109.00
Arcturion Forever 58	dt	109.00
Arcturion Forever 59	dt	109.00
Arcturion Forever 60	dt	109.00
Arcturion Forever 61	dt	109.00
Arcturion Forever 62	dt	109.00
Arcturion Forever 63	dt	109.00
Arcturion Forever 64	dt	109.00
Arcturion Forever 65	dt	109.00
Arcturion Forever 66	dt	109.00
Arcturion Forever 67	dt	109.00
Arcturion Forever 68	dt	109.00
Arcturion Forever 69	dt	109.00
Arcturion Forever 70	dt	109.00
Arcturion Forever 71	dt	109.00
Arcturion Forever 72	dt	109.00
Arcturion Forever 73	dt	109.00
Arcturion Forever 74	dt	109.00
Arcturion Forever 75	dt	109.00
Arcturion Forever 76	dt	109.00
Arcturion Forever 77	dt	109.00
Arcturion Forever 78	dt	109.00
Arcturion Forever 79	dt	109.00
Arcturion Forever 80	dt	109.00
Arcturion Forever 81	dt	109.00
Arcturion Forever 82	dt	109.00
Arcturion Forever 83	dt	109.00
Arcturion Forever 84	dt	109.00
Arcturion Forever 85	dt	109.00
Arcturion Forever 86	dt	109.00
Arcturion Forever 87	dt	109.00
Arcturion Forever 88	dt	109.00
Arcturion Forever 89	dt	109.00
Arcturion Forever 90	dt	109.00
Arcturion Forever 91	dt	109.00
Arcturion Forever 92	dt	109.00
Arcturion Forever 93	dt	109.00
Arcturion Forever 94	dt	109.00
Arcturion Forever 95	dt	109.00
Arcturion Forever 96	dt	109.00
Arcturion Forever 97	dt	109.00
Arcturion Forever 98	dt	109.00
Arcturion Forever 99	dt	109.00
Arcturion Forever 100	dt	109.00

MEGA DRIVE

Arcturion Forever	dt	109.00
Arcturion Forever 2	dt	109.00
Arcturion Forever 3	dt	109.00
Arcturion Forever 4	dt	109.00
Arcturion Forever 5	dt	109.00
Arcturion Forever 6	dt	109.00
Arcturion Forever 7	dt	109.00
Arcturion Forever 8	dt	109.00
Arcturion Forever 9	dt	109.00
Arcturion Forever 10	dt	109.00
Arcturion Forever 11	dt	109.00
Arcturion Forever 12	dt	109.00
Arcturion Forever 13	dt	109.00
Arcturion Forever 14	dt	109.00
Arcturion Forever 15	dt	109.00
Arcturion Forever 16	dt	109.00
Arcturion Forever 17	dt	109.00
Arcturion Forever 18	dt	109.00
Arcturion Forever 19	dt	109.00
Arcturion Forever 20	dt	109.00
Arcturion Forever 21	dt	109.00
Arcturion Forever 22	dt	109.00
Arcturion Forever 23	dt	109.00
Arcturion Forever 24	dt	109.00
Arcturion Forever 25	dt	109.00
Arcturion Forever 26	dt	109.00
Arcturion Forever 27	dt	109.00
Arcturion Forever 28	dt	109.00
Arcturion Forever 29	dt	109.00
Arcturion Forever 30	dt	109.00
Arcturion Forever 31	dt	109.00
Arcturion Forever 32	dt	109.00
Arcturion Forever 33	dt	109.00
Arcturion Forever 34	dt	109.00
Arcturion Forever 35	dt	109.00
Arcturion Forever 36	dt	109.00
Arcturion Forever 37	dt	109.00
Arcturion Forever 38	dt	109.00
Arcturion Forever 39	dt	109.00
Arcturion Forever 40	dt	109.00
Arcturion Forever 41	dt	109.00
Arcturion Forever 42	dt	109.00
Arcturion Forever 43	dt	109.00
Arcturion Forever 44	dt	109.00
Arcturion Forever 45	dt	109.00
Arcturion Forever 46	dt	109.00
Arcturion Forever 47	dt	109.00
Arcturion Forever 48	dt	109.00
Arcturion Forever 49	dt	109.00
Arcturion Forever 50	dt	109.00
Arcturion Forever 51	dt	109.00
Arcturion Forever 52	dt	109.00
Arcturion Forever 53	dt	109.00
Arcturion Forever 54	dt	109.00
Arcturion Forever 55	dt	109.00
Arcturion Forever 56	dt	109.00
Arcturion Forever 57	dt	109.00
Arcturion Forever 58	dt	109.00
Arcturion Forever 59	dt	109.00
Arcturion Forever 60	dt	109.00
Arcturion Forever 61	dt	109.00
Arcturion Forever 62	dt	109.00
Arcturion Forever 63	dt	109.00
Arcturion Forever 64	dt	109.00
Arcturion Forever 65	dt	109.00
Arcturion Forever 66	dt	109.00
Arcturion Forever 67	dt	109.00
Arcturion Forever 68	dt	109.00
Arcturion Forever 69	dt	109.00
Arcturion Forever 70	dt	109.00
Arcturion Forever 71	dt	109.00
Arcturion Forever 72	dt	109.00
Arcturion Forever 73	dt	109.00
Arcturion Forever 74	dt	109.00
Arcturion Forever 75	dt	109.00
Arcturion Forever 76	dt	109.00
Arcturion Forever 77	dt	109.00
Arcturion Forever 78	dt	109.00
Arcturion Forever 79	dt	109.00
Arcturion Forever 80	dt	109.00
Arcturion Forever 81	dt	109.00
Arcturion Forever 82	dt	109.00
Arcturion Forever 83	dt	109.00
Arcturion Forever 84	dt	109.00
Arcturion Forever 85	dt	109.00
Arcturion Forever 86	dt	109.00
Arcturion Forever 87	dt	109.00
Arcturion Forever 88	dt	109.00
Arcturion Forever 89	dt	109.00
Arcturion Forever 90	dt	109.00
Arcturion Forever 91	dt	109.00</

Piep Piep

Wir ham uns ganz doll lieb! Stellt Euch vor, es weihnachtet, und alle machen mit. Daß dies in der Videospielindustrie mitunter ganz witzig sein kann, soll die kleine Auswahl an Glückwunschkarten ein bisserl demonstrieren, mit denen wir jeden Dezember förmlich überhäuft werden. Außerdem soll hiermit bewiesen werden, daß unser Leben als Video-Games-Knechte doch nicht gar so finster ist, wie Euch auf dieser Seite immer vom Chöff weisgemacht wird. Neben Test-Thrillern oder deprimierenden Hochzeitsfeiern gibt es durchaus noch Gründe zum Schmunzeln und Freuen. Die schönste Bescherung bleibt aber dennoch auf der Strecke:

Das Ultra 64 ist gemeint! Da hat die Gerüchteküche einen schon ganz, ganz heiß und fettig gemacht (der ein oder andere sah unseren Kontaktmann bereits mit einem Ultra im Handgepäck von der Shoshinkai zurückkehren), und dabei wird jetzt alles sehr viel später gegessen als gehofft (grummel, festversau, griesgräm). Nu' wünschen wir aber erstmal ein frohes Fest allerseits, den Familien, die über gemeinschaftlichen DKC2-Sessions die Kerzen zu löschen vergessen, keinen Zimmerbrand und allen Singles, die bei RR2/VF2 die Welt um sich herum vernachlässigen, keine verkohlten Tiefkühlpizzen. Genug der frommen Wünsche. Man sieht sich 1996...



Deck the halls with....



Ein frohes
Weihnachtsfest
und ein bombiges
neues Jahr
wünscht



Euer Video Games Team

Sega Rally
Championship
1995: Saturn-
Fans freuen
sich nach "Daytona USA",
auf ein weiteres grandioses
Rennspektakel

80



34

Segas Spielhallen-
Knüller "Virtua Fighter 2"
debütiert auf dem Saturn.
Wie die Umsetzung ge-
lungen ist, erfährt Ihr in unserem
Testbericht.



32

Gutes wird fortgesetzt:
Lest den Preview von Ridge
Racer Revolution



50

Rechtzeitig zur Winterpause
bringt EA FIFA Soccer '96 für
die Playstation ins Spiel



26

Square schlägt zu: Secret of Mana 2 bietet mehr Grafik, mehr Kämpfer, mehr
Story, mehr Optionen ... aber leider weniger Sprachen. Eine US/Euro-Version
ist nicht geplant. Ob sich eine Anschaffung trotzdem lohnt?

MESSE

- Messebericht _____ 6
- Ultra 64 in Tokio vorgestellt _____
- Super Mario 64 _____ 12
- Legend of Zelda 64 _____ 15
- Mario Kart 64 _____ 16
- Kirby Bowl 64 _____ 17
- Star Fox 64 _____ 18
- Waverace 64 _____ 18
- Pilot Wings 64 _____ 19
- Shadow of the Empire _____ 20
- Weitere Ultra 64-Spiele _____ 20
- Messe-Fazit _____ 22
- Miyamoto Interview _____ 24

NEWS

- Secret of Mana 2 _____ 26
- Syndicate Wars _____ 28
- Wizardry 7 / Gensou Suikoden _____ 30
- Ridge Racer Revolution _____ 32
- Virtua Fighter 2 Test! _____ 34
- Playstation News _____ 38
- u.a. Resident Evil, Kileak 2 _____
- Samurai Shodown 3 _____ 40
- In the Hunt _____ 42

TIPS & TRICKS

- Theme Park (SN) _____ 60
- Kileak - DNA Imperative (PSX) _____ 61
- Primal Rage (SN/MD) _____ 63
- Stunt Race FX (SN) _____ 63
- Comix Zone (MD) _____ 63
- I.S.S. Deluxe (SN) _____ 64
- Startrek, Starfl. Academy (SN) _____ 64
- Pitfall (SN) _____ 64
- Rayman (PSX) _____ 64
- Air Combat (PSX) _____ 64
- NBA Jam T.E. (PSX) _____ 65
- Batman and Robin (MD) _____ 66
- Mega Turrican (MD) _____ 66
- Hang On GP '95 (SAT) _____ 66
- Tekken (PSX) _____ 66
- Destruction Derby (PSX) _____ 66
- Earthworm Jim (MCD) _____ 67
- Gex (3DO) _____ 68
- King of Fighters '95 (Neo Geo) _____ 68
- Power Rangers, Movie (SN) _____ 72
- Sink or Swim (SN) _____ 72
- Weaponlord (SN) _____ 72
- Das dicke Ende _____ 73



6

Am 24. November stellte Nintendo auf der Shoshinkai-Messe erstmals das Nintendo 64 (Ultra 64) der Öffentlichkeit vor. Auf 13 Seiten zeigen wir Euch die ersten Bilder von Spielen, darunter Super Mario 64 und Mario Kart 64.

TEST

3DO

- Captain Quasar _____ 45

JAGUAR

- Power Drive Rally _____ 46
- Fever Pitch Soccer _____ 46

Neo Geo CD

- Pulstar _____ 48

Sony

Playstation

- FIFA Soccer '96 _____ 50
- Lone Soldier _____ 52
- Loaded _____ 54
- Warhawk _____ 56
- Twisted Metal _____ 57
- Crazy Ivan _____ 58

Sega Saturn

- Virtua Fighter 2 _____ 34
- Sega Rally _____ 80
- Virtua Racing _____ 82
- Victory Boxing _____ 83
- Thunder Hawk 2 _____ 84
- Blackfire _____ 85
- Toshinden S _____ 86
- Minnesota Pool _____ 87

Mega Drive

- Total Football _____ 88

- Madden NFL '96 _____ 90
- PGA Tour '96 _____ 90
- NBA Live '96 _____ 91
- Earthworm Jim 2 _____ 92
- Maui Mallard _____ 92

Super Nintendo

- Tim in Tibet _____ 94
- Zoop _____ 95
- Phantom 2040 _____ 96
- Power Rangers - The Movie _____ 97
- Dirt Trax FX _____ 98
- Kawasaki Superbikes _____ 99
- Wayne Gretzky Ice Hockey _____ 99

WETTBEWERB

- Sony-Wettbewerb _____ 101

RUBRIKEN

- Szene Chat _____ 41
- So bewerten wir _____ 43
- Hitparaden _____ 44
- Inserenten _____ 88
- Rat & Tat _____ 74
- Leserbrief _____ 76
- Comic _____ 78
- Impressum _____ 102



56

Hubschrauber-Action der Extraklasse bietet Sonys Warhawk für Playstation



40

Für alle Neo Geo-Freunde haben wir Samurai Shodown 3 an Land gezogen



28

Der Nachfolger des berühmten Action-Strategiespiels Syndicate rüstet auf. Wir zeigen, was Euch auf der Playstation blühen wird und haben mit den Entwicklern gesprochen.



NINTEN

7th Shoshinkai & Famicom Space World '95



Am 24. November versammelte sich die internationale Spielefachwelt in Tokio. Auf der diesjährigen Shoshinkai-Herbstmesse wurde erstmals Nintendos sagenumworbene 64 Bit-Konsole vorgestellt.

Super Mario World 64 wird mit Sicherheit das beste Spiel aller Zeiten – mit diesen Worten eröffnete Nintendo-Firmenchef Yamauchi die 7. Shoshinkai-Messe in Makuhari. Hier fand am 24. November wohl das wichtigste Ereignis der letzten Jahre statt. Zum ersten Mal erblickte die neue 64 Bit-Konsole *Nintendo 64* das Licht der Weltöffentlichkeit. Auf den Ausstellungsflächen 1 und 2 des Makuhari-Messegeländes wurden während dieser Fachmesse und der darauffolgenden auch für die Öffentlichkeit

zugängliche Famicom Spaceworld '95-Messe (25.–26. November) 100 dieser Geräte ausgestellt. Natürlich wurden auch zahlreiche Super Nintendo-, Game Boy- und Virtual Boy-Spiele vorgestellt. Doch das Hauptinteresse (vor allem der internationalen Presse) galt wie erwartet dem *Nintendo 64*. Der Verkaufsstart dieser heißersehten Konsole soll in Japan am 21. April '96, in den USA Ende April '96 erfolgen, also knapp fünf Monate später, als im Vorfeld der Mes-



Wo hübsche Mädchen sind, ist auch Bravo-TV vor Ort. (Sendetermin Januar auf RTL 2)

NINTENDO 64



Super Mario 64 kommt als erstes Nintendo 64-Spiel am 21. April '96 zeitgleich mit der Konsole heraus. Die Steuerung erfolgt mit dem Analog-Joystick.



Hinter gepanzerten Plexiglas-Kästen konnte man sich einen Überblick über das Nintendo 64-System verschaffen. In der Spielecke von Nintendo durfte man dann endlich die Spiele Super Mario 64 und Kirby Bowl 64 probierspielen.



An den beiden letzten Messe-tagen bildeten sich am Nintendo 64-Stand meterlange Schlangen. Die Spielzeit wurde dabei auf fünf Minuten pro Besucher begrenzt.



se von Nintendo offiziell angekündigt wurde. Bezüglich des Verkaufspreises hielt Big "N" jedoch sein Versprechen ein: Der Preis für das Grundgerät inklusive Joypad und Netzteil beträgt 25 000 Yen (ca. 353 Mark), für Super Mario 64 9800 Yen (ca. 138 Mark). Ob weitere Spiele zeitgleich zum Gerät erscheinen werden, konnte Nintendo nicht bestätigen. Laut offiziellen Pressemitteilungen sollen jedoch zur Zeit 30 Spiele in Entwicklung sein. An den drei Messtagen jedoch mußten sich die insgesamt 26000 Besucher mit halbfertigen Vorversionen vom 3D-Jump'n Run Super Mario 64 und dem 3D-Geschicklichkeitsspiel Kirby Bowl 64 (beides von Nintendo) begnügen, während die kostbaren Nintendo 64 streng bewacht in gepanzerten Plexiglas-Hüllen dahingevegetierten. Auf dem ersten Blick wirkt diese unscheinbare schwarze Schachtel mit den bunt leuchtenden Buchstaben wie ein taiwanesischer Anrufbeantworter. Das Gehäuse mißt 26 x 19 cm und ist fast genauso groß bzw. klein wie

eine Sony Playstation. Auf dem Deckel befinden sich die Ein/Aus- und Reset-Schalter sowie der Modulschacht mit der Auswurf-Taste. An der Vorderfront befinden sich vier Joypad-Anschlüsse. Spiele wie Kirby Bowl 64 oder Mario Kart R, die einen 4P-Modus unterstützen, benötigen daher keine externen Mehrspieler-Adapter. Erstaunlicherweise findet man auf der Rückseite des Gehäuses eine AV-Anschlußbuchse, die identisch ist mit der eines Super Nintendo. So können alle Super Nintendo-Kabel (Antenne, Audio/Video, S-Video oder RGB) weiterhin am Nintendo 64 direkt angeschlossen werden. Im Inneren dieser Kiste pocht ein speziell angefertigter MIPS 64 Bit RISC-Chip aus der R4000-Serie mit einer Taktrate von 93,75 MHz, der von einem RCP Co-Prozessor (bestehend aus einem SP So- und/Grafik-Prozessor und einem DP Pixelgrafik-Prozessor) unterstützt wird. Die vom Modul eingelesenen Daten werden in einem 36 MBit großen RAMBUS D-RAM mit einer maximalen Übertragungsrate



NINTENDO 64

von 4500 MBit pro Sekunde zwischengespeichert. Abgesehen von der Rechenpower, bietet das *Nintendo 64* auch in Bezug auf Erweiterungsmöglichkeiten Interessantes. Neben einem Slot für Speichererweiterungen (für das interne D-RAM) befinden sich auch Anschlüsse für externe Peri-



Der Anschluß für das Video-Kabel befindet sich hinten links, der Trafo gleich rechts davon

***The Legend of Zelda 64* ist das erste Spiel, das wiederbeschreibbar ist**



Japan beliebten *Dragon Quest*-Rollenspielserie von Enix. Auffallend ist, daß sich Nintendo zur Zeit sehr viel Mühe gibt, den Schwerpunkt bei der Entwicklung des neuen 64 Bit-Systems auf die Eingabe- und Peripheriegeräte zu setzen. So erregte auch das ungewöhnliche Joypad mehr Aufsehen als die Konsole selbst. "Um wirklich innovative Spiele zu entwickeln, benötigen die Spielehersteller innovative Hardwarelösungen" meint dazu Yamauchi. "Der Begriff **Next Generation** ist für mich ohne jegliche Bedeutung. Bessere Grafik oder Sound (auf der Playstation oder dem Saturn) führen nicht zwingend dazu, daß auch die Spiele besser werden. Das *Nintendo 64* hingegen inspiriert die Entwickler schon allein durch das multifunktionelle Joypad zu völlig neuen Spielideen." Um die Steuerung in einem dreidi-



Die offizielle Japan-Version des Nintendo 64

Technische Daten Nintendo 64

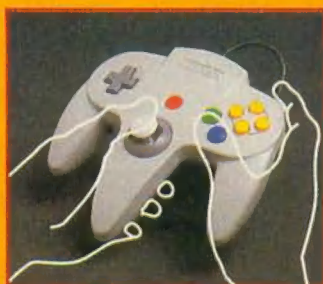
CPU:	R 4000 Custom MIPS 64 Bit RISC CPU (93,75 MHz)	
Speicher:	RAMBUS D-RAM 36 MBit (4500 MBit/Sek.)	
Koprozessor:	RCP (62,5 MHz), bestehend aus SP (Sound/Grafik-Prozessor) und DP (Pixelgrafik-Prozessor)	
Grafikauflösung:	256 x 224 bis 640 x 480 Pixel (unterstützt flickerfreien Interlace-Modus)	
Farben:	32 Bit RGBA (unterstützt Color Frame Buffer)	
Grafikfunktionen:	Z-Buffer	
	Anti-Aliasing	
	Realistic Texture Mapping:	Tri-Linear Filtered
		Midmap Interpolation
		Prespektivenkorrektur
		Environment Mapping
Maße:	260 (B) x 190 (T) x 73 (H) mm	
Gewicht:	1,1 Kg	

pheriegeräte. Zusammen mit dem Action Adventure *The Legend of Zelda 64*, wird auf der nächsten Shoshinkai-Messe (Herbst '96) ein wiederbeschreibbares Speichermedium vorgestellt, das in Form eines magnetischen Laufwerks an das *Nintendo 64* angeschlossen werden kann. Die Möglichkeiten, die sich dadurch ergeben, reichen von der individuellen (grafischen) Gestaltung von Charakteren bis hin zur freien Erstellung der Spielumgebung (Städte und Dungeons) durch den Spieler selbst. Squares *Final Fantasy 7* wird ebenfalls auf dieser Basis entwickelt, ebenso wie eine *Nintendo 64*-Umsetzung der in

Das ergonomisch geformte Joypad liegt trotz seiner Größe gut in der Hand. Alle Bedienelemente lassen sich bequem erreichen.



mensionalen Raum zu ermöglichen, stehen dem Spieler drei verschiedene Vorrichtungen zum Richtungswechsel zur Verfügung. Neben dem gewohnten Super Nintendo-Steuerkreuz befinden sich auf dem unverhältnismäßig gro-



Die Rechts/Mitte-Position für die Super Mario 64-Steuerung



Die Links/Mitte-Position. Bei 3D-Spielen recht nützlich.



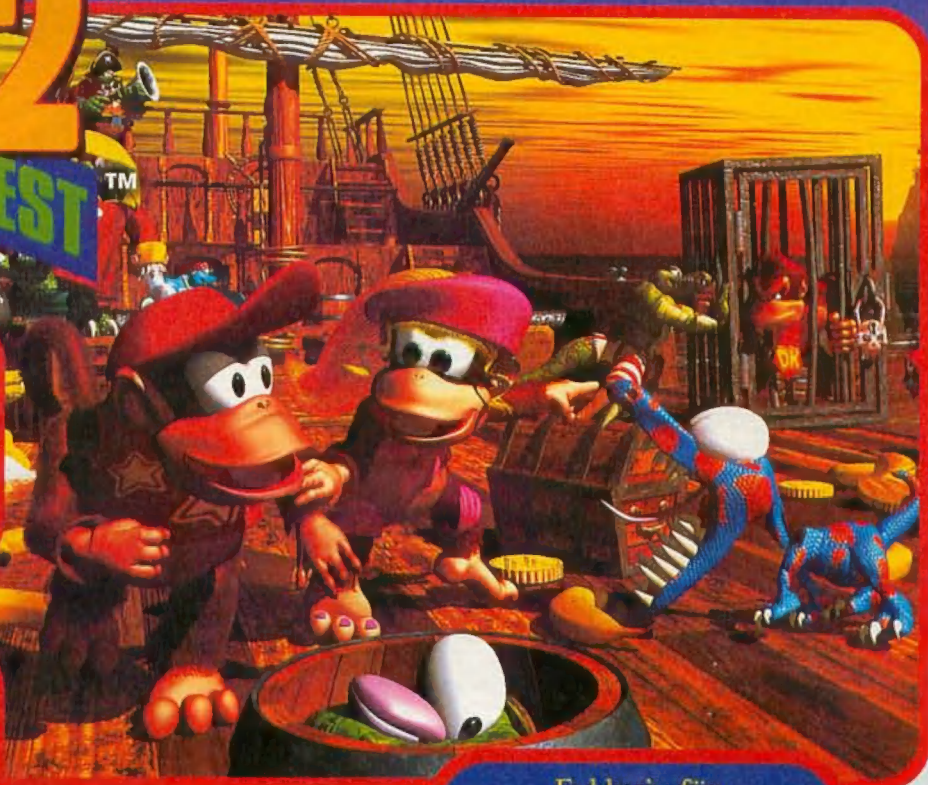
Die Super Nintendo-Position für herkömmliche 2D-Spiele

Achtung!

Das Donkey Kong-Fieber

breitet sich weiter aus.

DONKEY KONG COUNTRY 2TM DIDDY'S KONG QUESTTM



Exklusiv für
Super Nintendo

- 32-Bit-Qualität
- Deutscher
Bildschirmtext
- Ganz neue Story



Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber probier's mal mit Bananen.

Nintendo®

HAVE MORE FUN



Joystick lassen sich Flugsimulationen oder Shoot'em Ups wie z.B. *Star Fox 64* bequem steuern. Ebenfalls auf der Unterseite sitzt der Schacht für die austauschbaren Memory-Cards. Diese dienen zum Abspeichern von Spielständen oder Optionseinstellungen (nicht zu verwechseln mit den RAM-Erweiterungskarten!). In der Praxis konnte man feststellen, daß das ergonomisch



Die vier gelben C-Buttons (links) und der neuartige Analog-Joystick (unten) für die stufenlose Steuerung von 3D-Spielen

Ben Joypad (ca. 16 x 15 cm) ein Analog-Joystick (Mitte) und vier gelbe C-Buttons (rechts neben den A- und B-Knöpfen). Beim *Super Mario 64*, wo das Joystick und die ABC-Buttons belegt sind, wird der mittlere und der rechte Griff verwendet. Bei herkömmlichen Seitenscroll-Jump'n Runs hingegen hält man das Pad am linken und rechten Griff fest, wo das Steuerkreuz und die Buttons sitzen. Am mittleren Griff befindet sich zudem auf der Rückseite ein Z-Trigger, der wie ein Pistolenauslöser bedient wird. In Verbindung mit dem Analog-



Auf der Rückseite des Joypads befindet sich der neue Z-Trigger



geformte Pad trotz der enormen Größe ziemlich gut in der Hand liegt. Die wesentlichen Bedienungselemente lassen sich in allen Haltepositionen bequem erreichen. Die L/R-Knöpfe können hingegen nur in der Links-Rechts-Stellung (Steuerkreuz + ABC-Buttons) bedient werden. In separat aufgestellten Vitrinen wurden auch Farbversionen (schwarz, rot, grün, gelb, blau und hellblau) des standardmäßig grauen Joypads ausgestellt. Bedenkt man, daß das erste *N 64*-Spiel ein *Mario* ist, sieht man auch hieran deutlich, daß das *Nintendo 64* als "Konsole für die ganze Familie" gedacht ist. "Obwohl das *Nintendo 64* ein ultimatives High-Tech-Gerät ist, darf es keinesfalls als eine reine Freak-Konsole verstanden werden. Andernfalls werden wir genauso enden wie Sony oder Sega, die bisher außerstande waren, wirklich innovative Spielideen zu liefern. So konnten sie (in Japan) im ersten Jahr jeweils nur 1 Mio. Geräte absetzen und leiden deshalb nun unter einem drastischen Preisverfall (Preise für Playstation und Saturn: derzeit um die 26000 Yen = ca. 367 DM)," so kommentiert der Pressesprecher von Nintendo. "Wir hingegen werden weiterhin auf die spielerische Qualität der Spiele setzen, die dank der neuartigen Steuerung viel Innovatives zu bieten haben werden."



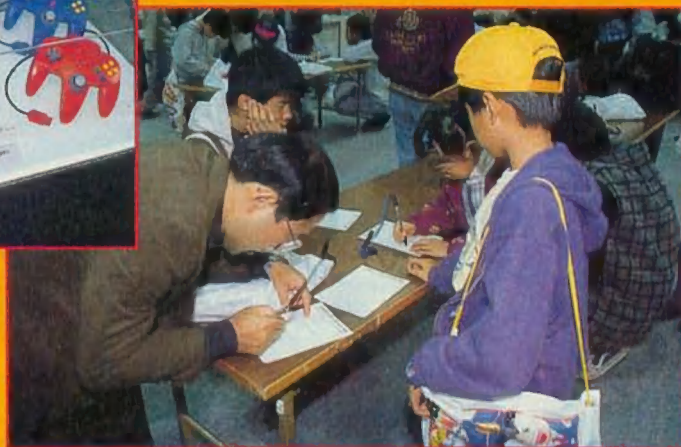
Die Speicherkarte birgt einen Flash-RAM und benötigt daher keine Batterie. Wie groß der Speicherplatz sein wird, steht noch nicht fest.



Der Analog-Joystick wird in der Praxis in etwa so bedient



In einer Umfrage konnte man u.a. die Lieblingsfarbe für das Joypad angeben. Wer den Fragebogen ausgefüllt hat, nimmt später automatisch an der Verlosung von Nintendo 64-Geräten teil.

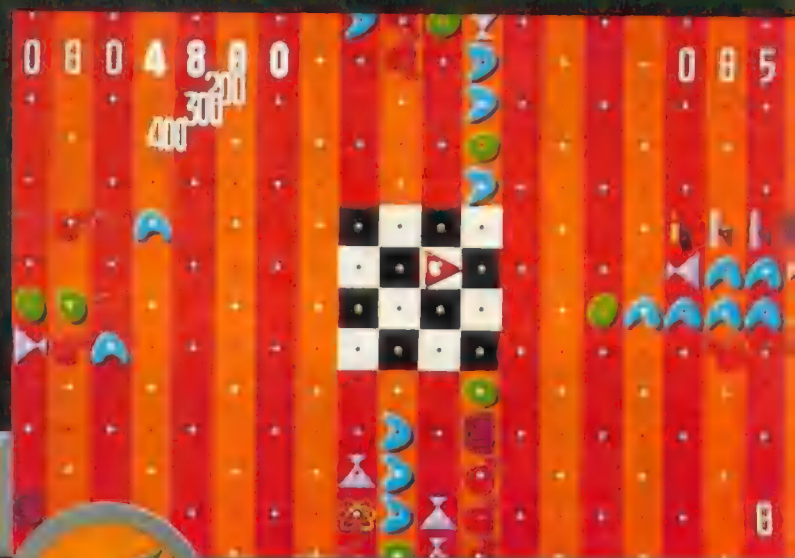


DER

GEHT UM!

Leuchtende Augen, rasender Puls, Kribbeln in den Fingern – dieses Fieber hat einen Namen: **ZOO!** Geniales Action-Puzzle, das jeden bezwingt. Einfache Regeln sind die Einstiegsdroge – schnell wird das Spiel zur Manie. Aufspringen, sonst ist der **ZOO!** abgefahren!

Puzzle-Game



„Könnte zur neuen Spieldroge werden. Zoop.“
Highscreen Highlights

„Selten mehr entspannende Hektik genossen.“
Zoop liefert die genialste neue Spielidee seit Tetris.
Antje Hink für Micky Maus 48/95, DOS Intl. 12/95

... hat das Teil wirklich einen ungeheuren Sichtfaktor
... absolut fesselnd.
Vom Nintendo Super Nes über den Mega Drive bis hin zu den Next Generation-Konsolen Saturn und Play Station wird das Zoop-Fieber generalstabsmäßig über das ausgehende 20. Jahrhundert hereinbrechen.“ PC

- 100 % Sucht – 100 % Genuß!
- Einstellbarer Schwierigkeitsgrad.
- 10 Levels mit genialen Hintergrundgrafiken.
- Game Link bei der Game-Boy-Version.

ZOO! for proof!

Die Demonstration zum down-loaden in Computer World, Spiele-Talk z.B., Chip-Forum, DMV-Forum, Qt, Computer-Forum, Pearl Agency Forum, in der PC Games Mailbox, <http://www.demon.co.uk/noonien/zoop.html> und <http://www.zoop.com>

ZOO! haben auf MAC Floppy, PC Floppy, SNES, Mega Drive, Game Boy, PC CD-ROM, ab 1996 auch auf Sony Play Station und Sega Saturn!

DISTRIBUTED BY



© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Original Game Concept © 1995 Hasbro Ltd. Patent Pending.

VIACOM
newmedia™



NINTENDO 64

Super Mario 64



In der Eiswelt dürft Ihr ein Pinguinbaby mitnehmen

Auf der Messe wurden 13 Spiele für das Nintendo 64 vorgestellt. Davon konnte man zwei spielen, der Rest wurde auf einem sechsminütigen Video zusammengeschnitten vorgeführt. Von den zwei spielbaren Titeln stand *Super Mario 64* zweifellos im Mittelpunkt des Messetrubels, zumal man im 64 MBit fassenden Modul eine 50%-Version des Spieles schlummerte (*Kirby Bowl 64* ca. 30% fertig). Zu Beginn des

Spieles findet Ihr Euch im Vorgarten eines Schlosses wieder. Mit dem Analog-Joypad steuert Ihr den polygonen Mario auf dieses Schloß zu, wobei im gesamten Spielverlauf die Kameraposition mittels der vier gelben C-Buttons beliebig verändert werden kann (leider gibt es keine Option für ein automatisches Umschalten der Perspektive). Ihr könnt den Mario sogar zum Laufen bzw. Anschleichen bewegen, indem Ihr den Stick nach vorne bzw.

Unten: Beim Boßkampf müßt Ihr Bowser am Schwanz packen und ihn herumwirbeln. Dazu benützt Ihr den Analog-Joystick, den Ihr im Kreis herumdrehen müßt.



In der Unterwasserwelt tretet Ihr gegen Haifische und U-Boote an. Nach einer gewissen Zeit müßt Ihr auftauchen und nach Luft schnappen.



Oben: Die Lava-Welt birgt tückische Fallen. Hier müßt Ihr herumspringen, ohne in die heiße Brühe hineinzufallen.



Man trifft öfters auch auf bekannte Gesichter

hinten schiebt. Die Steuerung ist somit ein wenig gewöhnungsbedürftig. Springen, Greifen und das Ausführen von Special-Moves werden jedoch wie gewohnt per A/B-Buttons gesteuert. Im Inneren der Burg angelangt, sucht Ihr eine der fünf nummerierten Türen auf und begeben Euch in die jeweiligen Welten. Neben einer Eis-, Wasser-, Lava- und Berg-Stage konnte man auch den Endgegner Bowser herausfordern.

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt. (pal)	579,00
Controller (pal)	49,95
Memory Card (pal)	39,95
Mouse (pal)	49,95
3D Lemmings (pal)	89,95
Air Combat (pal)	89,95
Assault Rigs (pal)	89,95
Cybersled (pal)	89,95
Destruction Derby (pal)	99,95
Discworld (pal)	89,95
Extreme Games (pal)	89,95
Jumping Flash (pal)	89,95
Kileak The Blood (pal)	89,95
Krazy Ivan (pal)	89,95
NBA Jam T. Edition (pal)	89,95
Novastorm (pal)	89,95
Philosoma (pal)	89,95
Rapid Reload (pal)	89,95
Revolution X (pal)	89,95
Ridge Racer (pal)	99,95
Starblade Alpha (pal)	89,95
Street Fighter - The Movie (pal)	89,95
Tekken (pal)	99,95
Battle Arena Toshinden (pal)	89,95
Twisted Metal (pal)	89,95
War Hawk (pal)	89,95
Wipeout (pal)	99,95
WWF The Arcade Game (pal)	89,95

SONY PLAYSTATION

Boxers Road (jp)	114,95
Exector (jp)	114,95
Twin Bee Deluxe Pack (jp)	124,95
Formation Soccer (jp)	134,95
In the Hunt (jp)	114,95
Ridge Racer Revolution (jp)	124,95
X-Com (us)	104,95
Cyber Speedway (us)	114,95
Primal Rage (us)	114,95

SEGA SATURN

Daytona USA (pal)	94,95
Theme Park (pal)	94,95
World Class Golf (pal)	94,95
Johnny Bazakatoone (pal)	94,95
Myst (pal)	94,95
Virtual Fighter Remix (pal)	74,95
Shinobi X (pal)	94,95
International	99,95
Victory Goal (pal)	
X-Man (jp)	104,95
King of the Spirits (jp)	104,95
Virtual Fighter 2 (jp)	119,95
Golden Axe the Duell (jp)	104,95
Twin Bee Deluxe Pack (jp)	104,95
Sega Rally (us)	114,95
Virtual Cup (us)	114,95
Virtual Racing (us)	114,95
NHL Hockey All Star (us)	114,95



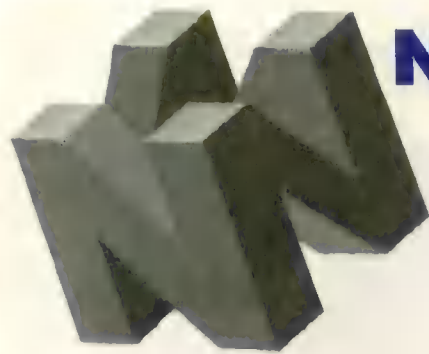
TW Datentechnik GmbH
Netzwerkösungen

Apollopassage 28
46483 Wesel

Versand:
Telefon (02 81) 3 38 50-0

P R E I S H I T
3 DO deutsch 549,00

Spiele für weitere Systeme (3 DO, Saturn, Mega Drive usw.) auf Anfrage.
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen sind möglich.
Irrtum und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können abweichen.



che Nachladezeiten. Eine Speicheroption über die externe Memory-Card ist nicht geplant. Spielstände werden somit nach wie vor durch eine Batterie im Inneren des Moduls gespeichert. Laut Nintendo soll *Super Mario 64* 9800 Yen (ca. 138 DM) kosten und zeitgleich mit der Konsole am 21. April '96 erscheinen.

Die fleischfressende Pflanze wirkt aus dieser Perspektive viel bedrohlicher als bei den 16 Bit-Versionen

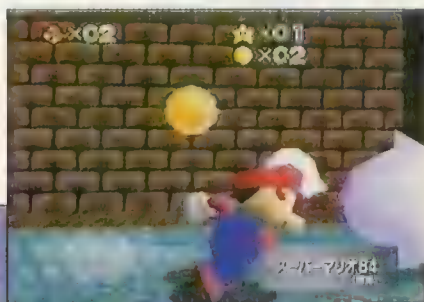
In der Endversion sollen insgesamt 30 bis 40 Stages enthalten sein. Da im ganzen Spiel nur selten Texturen verwendet wurden wirkt die Polygon-Grafik rasant und ziemlich detailliert, so daß man Mühe hat, auch auf einem Großbildmonitor irgendwelche (Pixel-) Grobheiten auszumachen. Natürlich entfallen auch jegli-



Aus dieser Perspektive ist die einstürzende Brücke nur schwer zu meistern



Grundsätzlich dürft Ihr Euch völlig frei bewegen



Steinerne Blöcke schießen von der Seite heraus

Mit den vier C-Buttons könnt Ihr eine beliebige Perspektive auswählen



Legend of Zelda 64

Eine Umsetzung des bekannten Action Adventures von Nintendo. Auf der Messe wurden keine Bilder vom Spiel selbst gezeigt (Miyamoto: "Wir haben noch gar nicht damit angefangen"). Die Demosequenz sollte aufzeigen, was grafisch alles möglich sein wird. Die

Kampfsequenz zwischen Link und dem silbernen Ritter erinnerte stark an Beat'em Ups wie z.B. *Toshinden*. Fest steht, daß dieses Spiel vom geplanten Magnetical Disc Laufwerk unterstützt wird. Dadurch lassen sich Unmengen von Daten speichern. Auch Charaktere, Städte oder Dungeons können vom Spieler selbst kreiert werden. Wird auf der nächsten Shoshinkai-Messe vorgestellt.



Rüstung auf Hochglanz poliert: Beeindruckende Spiegeleffekte.



Die Kampfsequenz wird im richtigen Spiel anders aussehen

Diese Demosequenz erinnert an Toshinden (PSX)



Starbesetzung: Link wird natürlich wieder die Hauptrolle spielen.

M&K
Wende 1000 1000 GBR
Neupapierstr. 141
14105 Berlin

Softwareversand

Bestelltelefon:
0172 / 6305247
030 930 / 802 11 03

Wir liefern innerhalb von Berlin versandkostenfrei!

Versand per Post-NH. Die Versandkosten betragen 10 DM zzgl. 10% Ab 300 DM versandkostenfrei. Bei Anrechnung von Rabatten berechnen wir 30% des Bestellwertes als Kostenzuschlag.

Sony Playstation

Alr Combat	89,95	Viewpoint	89,95	Sega Rally	129,95
Casper	99,95	Waterworld	99,95	Street Shock	99,95
Descent	99,95	Wing Commander II	99,95	STREETFIGHTER	87,95
Discworld	99,95	Wipe Out	99,95	Thunderhawk II	99,95
Discworld Derby	99,95			Virtua Cop	129,95
Discworld II	99,95	ASCII Joystick	109,95	Virtua Fighter 2	129,95
FIFA SOCCER	89,95	Joypad Sony	54,95	VF REMIX	87,95
Hi Octane	89,95	Maus Sony	54,95		
Krazy Ivan	89,95	Memory Card	46,95	8-Spieler-Adapter	74,95
NBA Jam T.E.	96,95	Sony PlayStation	579,-	8-Spieler-Adapter	119,95
NET Hockey	89,95			Backup Memory	99,95
NET Hockey II	89,95			Control Pad	39,95
Panzer General	89,95	Bug	99,95	MPEG-Karte	339,95
Primal Rage	89,95	Clockwork Knight 2	99,95	Sega Saturn	639,95
Raiden Project	89,95	Daytona USA	119,95	Virtua Fighter	79,95
RAYMAN	89,95	Digital Pinball	99,95		
Ridge Racer	96,95	Myst	99,95	Super NES	
Shut	79,95	III Jam T.E.	96,95	Chrono Trigger	139,95
Tekken	104,95	Panzer Dragon	99,95	Diddy's Conquest-DKC II	134,95
Theme Park	89,95	PEBBLE BEACH GOLF	80,95	Instinct	139,95
THUNDERHAWK 2	79,95	Primal Rage	89,95	Mano IV	109,95
Top Gun	89,95	Rayman	89,95	Secret of the Sages	119,95

Merkur - Software - Versand
Kapellenstraße 12/04315 Leipzig/Tel.:0341/6892943

SNES:	Mega Drive Set	
Batman forever	109,90	Comix Zone
Donkey Kong		Light Crusader
Country II	129,90	Phantasy Star IV
Fifa Soccer 96	119,90	Saturn:
NHL Hockey 96	109,90	Daytona USA
Primal Rage	119,90	Virtua Fighter Remix
Water World	119,90	Victory goal

-alle Neuheiten auf Lager / auch GB, MCD, GG und 32X-
Versand per NN 9,- DM/Vorbestellung möglich/ alle Titel
dt.Version/persl.Bestellannahme 8.30-18.30/Anrufbeantw.
18.30-8.30 / ab 200,- DM Bestellwert Versandkostenfrei

GALAXY

PLUS GMEH
Bismarckstr. 138 München

SATURN

MPEG Modem	199,-
Mr. Live	199,-
Rayman	199,-
Theme Park	199,-
Sega Rally	199,-
Virtua Fighter	199,-
X-Men	199,-

3DO

Im Zentrum voraus	199,-
80 Runners	199,-
Captain Quarter	199,-
Defender	199,-
Brutus	199,-
Phantom	199,-
Phantom	199,-

Sony PlayStation	599,-
Sony PlayStation	799,-
Sony PlayStation	699,-
RGB Kabel	49,-
Destiny	199,-
Exotic	199,-
NBA Jam	199,-
Rayman	199,-
Sega	199,-
Sega Saturn	199,-
Sega Saturn	199,-

SONY PSX

Im Zentrum voraus	199,-
80 Runners	199,-
Captain Quarter	199,-
Defender	199,-
Brutus	199,-
Phantom	199,-
Phantom	199,-

NEW GEN CD ROM

Kaplan Clash	199,-
King of the Hill	199,-
Phantom	199,-

SNK/ATARI

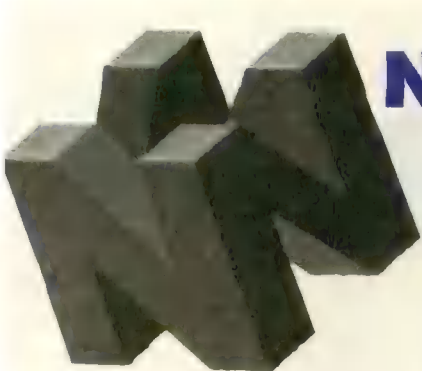
Jaguar CD ROM	199,-
Highlander	199,-
Phantom	199,-
Rayman	199,-

SNES

Diddy's Kong	199,-
NHL Hockey	199,-
Secret of the Sages	199,-
Yakuza	199,-

089 7605151
089 7470689

Copyright by Videogame-Welt 1996



Das beliebte Rennspiel von Nintendo dürfte mit der Analog-Steuerung ein ganz neues Spielgefühl vermitteln. Zudem wurde der Mehrspielermodus erweitert auf vier Spieler, wobei der Bildschirm einfach viergeteilt wird. Gegenüber der 16 Bit-Version wurden auch die Strecken völlig neu gestaltet. Abgesehen davon, daß die gesamte Grafik auf Polygonen basiert, sind die Kurse auch nicht mehr flach, sondern bieten auch Hindernisse wie Hügel oder Sprungschancen.

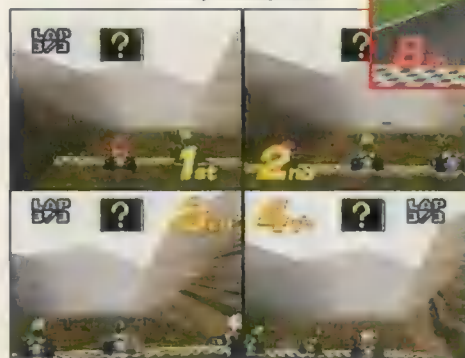


Die gesamte Grafik (inkl. Charaktere) besteht aus Polygonen

Super Mario Kart R



Leider konnte man auf der Messe Super Mario Kart R nicht probierspielen



Im 4P-Modus wird der Bildschirm in vier Teile gesplittet. Die Grafikaufösung bleibt dabei nach wie vor hoch. Man beachte die Nebel-effekte im Hintergrund.



Kirby Bowl 64



Der kindliche Hintergrund erinnert an Yoshi's Island (SNES)

Das zweite Spiel, das man "anfassen" konnte, ist der Nachfolger des Action-Knobelspiels Kirby's Dream Course von Nintendo. Diesmal jedoch betrachtet Ihr das Ganze aus der 3D-Perspektive, wobei Ihr Kirby wie bei einem Rennspiel per Analog-Joystick durch die Stages

steuern müßt. Lediglich im 4P-Modus blickt Ihr aus der gewohnten isometrischen Perspektive auf das Geschehen.

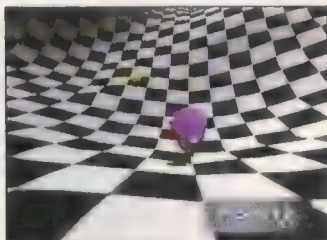


Statt der isometrischen habt Ihr diesmal eine 3D-Perspektive

Die Steuerung erfolgt über den analogen Joystick in der Mitte des Pads.



Auf der Strecke befinden sich zahlreiche Hindernisse



Je nach Bodenbeschaffenheit schwenkt die Kamera mit

DER BESSERE VERSAND!

DIE TRAUMFABRIK



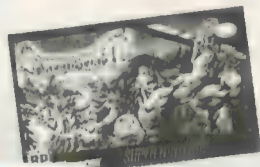
Artikel	SNES	SATURN	SONY	3DO	JAQUAR
Adi: Military Commander		109,95			
Air Combat			89,95		
Alien Trilogy			99,95*		
Assault Bugs			99,95*		
Battle Force				129,95	
Breath of Fire 2	139,95*				
Casper	139,95*	109,95*	99,95*	I.V.	
Chaos Control			99,95*		
Chrono Trigger	159,95				
Creature Shock				I.V.	
Cyber Speed			99,95*		
Cyberia		109,95*	99,95*	I.V.	
Dankkalkers			I.V.		
Destruction Derby			99,95		
Diseworld			89,95		
Dunkley Kong Country 2	149,95*			129,95	
Earthworm Jim 2	139,95				
Extreme Games		99,95*	119,95*		
FIFA Soccer '96	119,95		I.V.		
Final Fantasy Legend 3	149,95				
Front Mission 2	179,95				
Golf Stars		109,95*	109,95*		
Hi-Defination			99,95*		
International Super Star Soccer Deluxe	139,95*				
Jack n' Roll			119,95*		
John Madden Football 96			I.V.		
Jumpin' Flash			69,95		
Kitty Litter	139,95				
King of Fields			I.V.		
King of Spirits 96		129,95			
Kirby's Dream Course			99,95*		
Lemmings 3D			89,95		
Lone Wolves 96			99,95*		
Mega Man 2		119,95	I.V.	129,95	129,95*
NBA Jam Tournament Edition		109,95*	99,95		I.V.
NBA Live '96	109,95	I.V.	I.V.		
NHL '96	129,95	I.V.	I.V.	129,95*	
NHL Hitz 96		119,95	I.V.		
Northern Drift			89,95		
Overboard		129,95	I.V.	I.V.	
Panzer Dragoon			I.V.		
PGA Tour Golf '96	139,95*				
Philosoma			89,95*		
Ranman		109,95	99,95*		139,95
Revolution II		99,95*	99,95*		
Rally Racer			I.V.		
Rally Racer Revolution 96			99,95*		
Road Rops			I.V.		
Secret of Eternity 96	129,95*			129,95	
Secret of Eternity 96	149,95				
Solo Rally		129,95*	I.V.		
Stuntman			89,95*		
Street Shock			99,95		
Street X		99,95			
Streets of Rage 3		79,95	79,95		
Striker '96			99,95		
Super Mario 64	129,95			129,95*	
Super Mario Bros. 2					
Tekken	149,95	109,95*	109,95	129,95	139,95
Theme Park		99,95*	99,95*		
Ultimate 2		129,95*	99,95*		
U.S. Ski Team			I.V.		
U.S. Ski Team 2 96			99,95*		
Viewpoint 96			I.V.		
Virtua Cop 96		159,95*			
Virtua Fighter		99,95			
Virtua Fighter Remix		79,95			
Virtua Racing 96		129,95			
Virtua Tennis		89,95			
Warhawk			99,95*		
Warhawk 96			99,95*	I.V.	
Weapon Lord	139,95				
Wing Commander 3				119,95	
Wipe Out		109,95	99,95		
Wipe Out 2			99,95*		
WWI: The Great Race			99,95	I.V.	

Die aufgeführten Artikel sind nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment.

Sony Playstation

599,- DM

alle bisher erschienenen Titel
ab Lager lieferbar



TOP HIT auf SNES

Breath of Fire 2 (a)

139,95* DM

Wir wünschen allen unseren Kunden ein tolles Fest und ein gutes Spiel!

- Berlins einzige wahre Dimension für Video- und Computergames!
- Über 10000 lieferbare Artikel!
- Berlins größtes Lager!
- Heute bestellt - gestern geliefert!
- Himmlische Preise und göttlicher Service!
- Täglich Sonderangebote!
- Immer aktuell durch U.S.- und Japan-Importe!
- UPS-Versand!

Laden Berlin

Mittenwalder Straße 47 • 10961 Berlin
030/694 48 62 (nur Ladentelefon)
100 m vom U-Bhf. Gleisenaustausch
Versandkontrolle und Softwaretempel

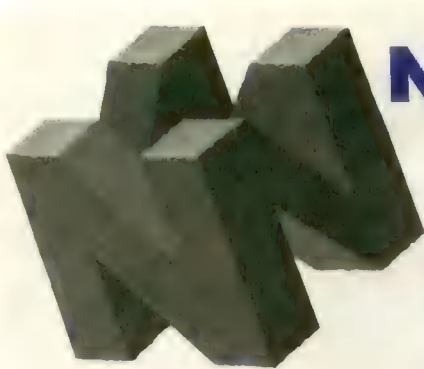


10-18 Uhr Versandtelefon Sammelnummer:
030 / 694 60 43

Spieleneinheiten um laufenden Band:
030 / 694 42 56

030 / 694 60 45

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab 200 DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,- DM mehr. Sicherheitskupon +3,- DM. Bei Vorkasse oder Kreditkarte 8,- DM Versandkosten. Der Versand erfolgt werktags mit Post oder DHL. Wir gewähren auf SOFT- und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Anzeigenschluß 22.11.95. Seid Ihr in Berlin, besucht bitte unseren Laden. Es gelten die AGB der Traumfabrik.



NINTENDO 64.....

Waverace 64

Eine 3D-Rennsimulation von Nintendo. Es wurde mehr Wert auf ein rasantes Spielgefühl gelegt, als auf realistische Fahreigenschaften. Mit einem Powerboot düst Ihr auf einem Fluß, wobei das Boot auf geraden Strecken zu einem strömungslinienförmigen Geschoß transformiert werden kann.



Laut Miyamoto soll dieses Spiel ein "fliegendes Spiel-Feeling" vermitteln



Euer Power-Boot kann in Kurven auseinandergeklappt werden

Ein 3D-Shoot'em Up von Nintendo, diesmal jedoch ohne FX-Chip (na, klar). Die Steuerung erfolgt durch das Analog-Joystick in Verbindung mit dem neuen Z-Trigger (Pistolen-griff). Zur Zeit steht nicht fest, ob vorher noch *Star Fox 2* auf dem Super Nintendo erscheinen soll. Falls nicht, werden neue Features wie der 2P-Modus zuerst auf der N 64-Version realisiert.

Star Fox 64



Die Cockpit-Ansicht vermittelt ein ziemlich rasantes Fluggefühl



Die Gegner haben ebenfalls eine grafische Verschönerungskur erhalten



Abgesehen vom 2P-Modus unterscheidet sich *Star Fox 64* vom Spielprinzip kaum von der 16 Bit-Vorlage

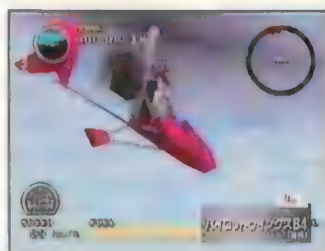


Pilotwings 64

Eine 3D-Flugsimulation von Paradigm Simulation. Abgesehen von der Grafik unterscheidet sich dieses Spiel kaum von der Super Nintendo-Version. Ihr wählt eine der sechs Charaktere und jettet mit Eurem Fluggerät los. Auch diesmal sind spezielle Missionen wie Rettungsaktionen aus der Luft mit eingeplant.



Mit den vier gelben C-Buttons könnt Ihr die Perspektive bzw. Eure Blickrichtung verändern



Der Rocket-Man ist auch diesmal mit von der Partie



Durch die analoge Steuerung kann man sich in Pilotwings 64 ziemlich frei in der Luft bewegen. Sehr geniales Fluggefühl!



Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

PlayStation Software

Alien	dt	89,- DM
Twisted Metal	dt/us	89,-/119,- DM
Warhawk	dt/us	89,-/119,- DM
Ys 96	dt	89,- DM
Viewpoint	dt/us	89,-/119,- DM
Blayer	dt	89,- DM
Blazer General	dt	89,- DM
Wing Commander 3	dt	89,- DM
Shockwave	dt	89,- DM
PGA 96	dt/us	89,-/119,- DM
Warhammer	dt	89,- DM
Roadrash	dt	89,- DM
Konami Goal Storm	dt	89,- DM
Krazy Ivan (Jan.)	dt	89,- DM
Alien Trilogy (Jan.)	dt/us	89,-/119,- DM
Primal Rage	dt/us	89,-/119,- DM
Line Soldier	dt/us	89,-/119,- DM
Loaded	jp	139,- DM
Ridge Racer Rev.	jp	139,- DM
Namco Museum	jp	139,- DM
Two Tentaku	jp	139,- DM
Combat Nation	jp	139,- DM
Geo Aniki (Jan.)	jp	139,- DM
Project Overkill (Jan.)	jp	139,- DM
NBA Power Dunkers (Jan.)	jp	139,- DM
Ten Shin Den 2 (Jan.)	jp	139,- DM
Winged Owl, incl. Gun (Jan.)	jp	139,- DM

Saturn Software

Pro Soccer 96	dt	89,- DM
Rayman	dt/us	99,-/109,- DM
NHL 96	dt/us	99,-/109,- DM
Thunderhawk 2	dt/us	99,-/109,- DM
Waterworld	dt	89,- DM
Primal Rage	dt	89,- DM
Virtua Cop m. Gun	us/jp	149,-/169,- DM
Hat Trick Hero	jp	119,- DM
SEGA Rally	us	119,- DM
Kamen	jp	119,- DM
Ben Bird	jp	119,- DM
Qarius Garden	jp	119,- DM
Ip the Hunt	jp	119,- DM
Adv. Military		
Commander (dt. Anl.)	jp	159,- DM
Raiden Trilogy	dt/us	129,- DM
Saturn Demo CD	jp	59,- DM
Cyberspeed	dt/us	89,-/119,- DM

SNES Software

Int. Superstar deluxe	dt	129,- DM
Donkey Kong 2	dt/us	129,-/149,- DM
Secret of Evermore	dt/us	109,-/139,- DM
Bomberman 3	dt/us	119,-/139,- DM
Death of Fire 2	us	149,- DM

PlayStation Hardware

Grundgerät dt	579,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	669,- DM
Grundgerät us oder jp	699,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	799,- DM
Adapter für dt, us o. jp Spiele	a.A.
RGB-Kabel Sony	79,- DM
RGB-Kabel standart	49,- DM

Saturn Hardware

Grundgerät dt	629,- DM
Grundgerät jp o. us	699,- DM
mit einem Spiel nach Wahl	799,- DM
Action Replay	99,- DM
Universal-Adapter	79,- DM

Nintendo Hardware

Action Replay 3, SNES	99,- DM
Nintendo 64 (Ultra 64)	a.A.

Täglich aktuell unter BTX:

FLYING ARTS#

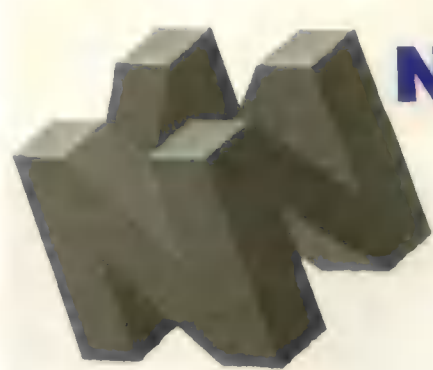
An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
unter Fon: 05671/2783 (Herr Gorzelany)

Demnächst auch
im Internet!!

FLYING ARTS

Luerwaldstr. 4 • 44339 Dortmund

FON: 02 31 / 80 20 84 + 9 80 20 68

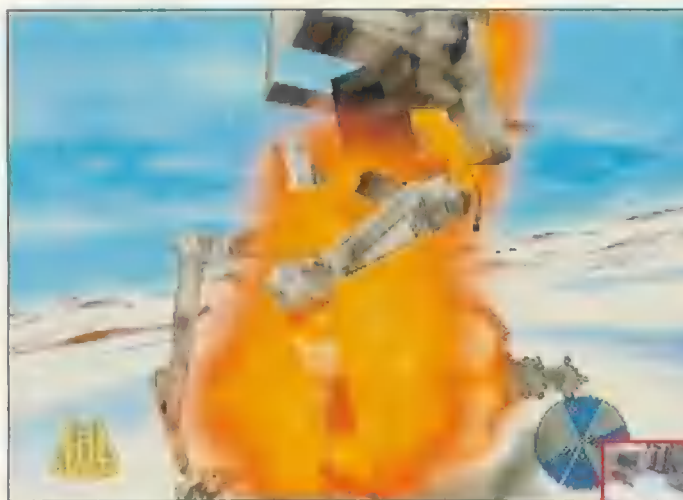


NINTENDO 64

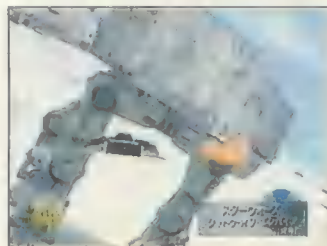
Star Wars

Shadow of the Empire

Ein 3D-Shoot'em Up von Lucasarts, basierend auf den Kinofilm. Der Analog-Joystick ermöglicht einen völlig freien Flug durch eine futuristische Polygon-Welt. Die Steuerung erfolgt ähnlich wie bei *Star Fox 64* über den Pistolengriff (Analog-Stick & Z-Trigger) in der Mitte des Pads. Die Grafik wirkt ziemlich rasant, Original-Filmsequenzen werden jedoch nicht enthalten sein.



Die Cockpit-Perspektive vermittelt ein nahezu perfektes Star Wars-Feeling



Dieser Chicken-Walker hat das Zeitliche gesegnet

Die Anflugsequenz wirkt auch aus der Außenansicht recht beeindruckend



Von Rare wurden zwei Spiele vorgestellt: *Goldeneye 007*, ein 3D-Shoot'em Up mit James Bond und *Blastdozer*, eine Art "Anti-Sim City". Hierbei sitzt Ihr in einem Bulldozer und zerstört jedes Gebäude, das Euch im Weg steht. DMA Design zeigte ein Demo von *Body Harvest*. In diesem Spiel steigt Ihr in eine der ca. 80 Kampffahrzeuge und erklärt den Aliens den Krieg. Nintendo wartete noch mit zwei weiteren Spielen auf. *Buggie-Boogie*, einem *Assault Rigs*-Verschnitt und *Creator*, eine Art Sim Earth wo Ihr der Evolution ein wenig unter die Arme greift.

Weitere Spiele



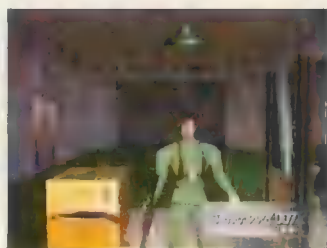
In *Buggie-Boogie* von Nintendo sitzt Ihr in einem Strandrenner und ballert Euch den Weg frei



In *Blastdozer* von Rare könnt Ihr Eurer Zerstörungswut freien Lauf lassen



Creature von Nintendo



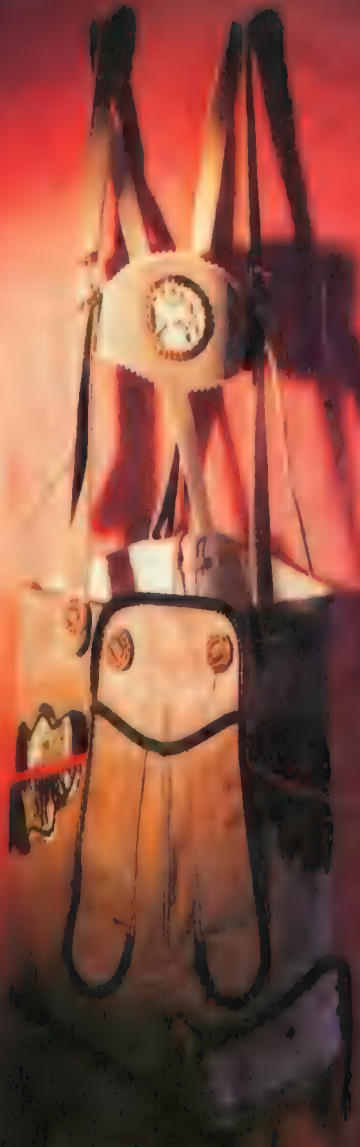
Body Harvest ist ein Ballerspiel, in dem Ihr gegen Aliens kämpft

Goldeneye 007 von Rare



20% aller Jungs haben regelmäßig
die Hoser voll.

Lone Soldier: Krafttritter für
echte Kommando-Soldaten.



Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier.
Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du
gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist:
Im „Dschungel“ hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime
zu tun. Im „Canyon“ mußt Du tückische Schluchten überwinden.
„Middle Eastern City“ verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt
im Nahen Osten. Und in „Alien Situation“
begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill
in 32-bit-3D. Macht süchtig!



Distributed by



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60006 Frankfurt



NINTENDO 64.....

Auf des Messes Schneide

Was wurde nicht im Vorfeld der Messe gemunkelt und spekuliert! Noch nie wurde so viel Wirbel um eine Konsole gemacht, von der bis vor kurzem nicht einmal ein geplanter Erscheinungstermin preisgegeben war. Zwar hieß es seitens Nintendo, daß die ersten *Nintendo 64 (Ultra 64)* bereits Anfang Dezember ausgeliefert werden sollten, doch niemand, nicht einmal die Presseabteilung von Nintendo selbst schenkte dieser offiziellen Pressemitteilung Glauben. Und nun ist sie Realität, die Wunderkonsole, von der es hieß, sie stelle einen Quantensprung auf dem Videospielsektor dar. Man konnte sie anfassen, ja sogar riechen, doch schlauer als zuvor war man irgendwie trotzdem nicht. Die technischen Daten klingen eher bescheiden, und von den Spielen hat man außer halbfertigen Versionen von *Super Mario 64* und *Kirby Bowl 64* nicht viel sehen können. Einzig das "Dreizack"-Joypad konnte zumindest bei einigen nintendo-treuen Spieleprogrammierern Lob ernten. Doch irgend etwas Dampfes lag in der Luft, hoch über Tokio. Als dann Lucasarts eine im Handgepäck mitgebrachte spielbare Version des *Star Wars Epos* "Shadow of

Die Shoshinkai-Messe hat die größte Schwachstelle von Nintendo aufgezeigt: Ohne vernünftige Terminplanung verliert die Spieleindustrie schnell das Vertrauen in das Nintendo 64.



Big Boss: Nintendo-Firmenchef Yamauchi warf in seiner zweistündigen Ansprache mehr Fragen auf, als er beantwortete.

vorführen wollte aber nicht durfte, machten sich erste Anzeichen von Mißmut breit. "Die Version hatte einen Bug. So was konnten wir den Besuchern einfach nicht zumuten" hieß es anschließend aus der Nintendo-Ecke. So erging es auch den anderen "Dream Team"-Kollegen, die ihre Werke in einem sechsminütigen Video zusammengeschnipst wiederfanden. Die zweistündige Ansprache von Nintendo-Chef Yamauchi fegte sodann jeglichen Zweifel aus der Welt: "Das *Nintendo 64* wurde entwickelt, um den Videospiel-

markt zu erhalten" – nicht schaffen, ausbauen, nein erhalten! Auf gut Deutsch: Nintendo schwitzt aus allen Nähten, wie der Rest der Konsolenwelt auch. Angesichts des unerwarteten Erfolges der 32 Bit-Konkurrenz und dem Flop des Virtual Boy ist Nintendo schon lange in Zugzwang. Der Verkaufstermin im Dezember ist geplatzt, und noch immer werkelt man am ersten (und bis jetzt einzigen Hit-trächtigen) *N64*-Titel herum. Bedenkt man, daß gerade zwei Spiele vorzeigbar (zu je 30-50% fertig!) waren, kann man sich nur schwer vorstellen, daß das Gerät mit einem fertigen Spiel im April '96 in den Tokioter Schaufenstern stehen soll.

Wird der Termin abermals verschoben? Yamauchis Antwort darauf: "Auf wirklich gute Produkte warten unsere Kunden gerne länger." Am Ende bleibt der Eindruck, daß Nintendo nicht eingestehen kann, daß die Terminplanung in ein Desaster ausartet und die Shoshinkai-Messe ein Festival der Hinhalte-Sprüche und Ausreden war – leider.



Nintendo-Chefs: Lincoln und Arakawa (Amerika), Ota (Europa)



Lange Gesichter bei den internationalen Gästen. Oben: David Perry und Neil West (Next Generation) Rechts: Die Rare-Truppe



WIR PACKEN AUS!

SONY



Playstation

Grundgerät 559,95
incl. Control Pad

Spiele

Alien Trilogy *	89,95
Alien Combat *	89,95
Alien Trilogy *	89,95
Battle Arena Toshinden	89,95
Cyberdred	89,95
Destruction Derby	89,95
Diseworld	89,95
Extreme Games	89,95
Goal Storm *	89,95
Hasbro's (Tetris-Variante) *	89,95
Hi Octane *	89,95
International Championship Soccer *	89,95
John Madden Football *	89,95
Jumping Flash *	89,95
Klask the Clown *	89,95
Krazy Ivan *	89,95
Lemmings 3D	89,95
Lone Soldier	89,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NHL Hockey *	89,95
Novastorm	89,95
Panzer General *	89,95
PGA Tour Golf *	89,95
Philosoma *	89,95
Rapid * *	89,95
Rayman	89,95
Revolution X *	79,95
Ridge * *	99,95
Shall Shock *	79,95
Shock Wave *	89,95
Starblade Alpha *	89,95
Street Fighter - Movie	89,95
Street Racer *	89,95
Striker 96	89,95
Tekken	89,95
Thunderhawk 2 *	79,95
Twisted Metal *	89,95
View Point *	89,95
Warhawk	89,95
Wing Commander 3 *	99,95
WipEout	89,95
Worms *	89,95
X-COM: Enemy Unknown (dt.)	79,95

Zubehör

Control Pad	59,95
Euro-Scart-Kabel	89,95
HF-Adapter	49,95
Link-Kabel	49,95
Memory Card	49,95
Mouse	59,95
neGcon (Control Pad)	89,95



SEGA SATURN

Grundgerät 649,00
incl. Control Pad

Spiele

Aftermath *	89,95
Aliens *	89,95
Alien Trilogy *	89,95
Bug	109,95
Casper *	89,95
Clockwork Knight	89,95
Clockwork Knight 2 *	109,95
Cyberia *	89,95
Cyber Speedway *	99,95
Daytona USA	109,95
Descent *	89,95
Digital Pinball	109,95
FIFA Soccer 96 *	89,95
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball *	79,95
Hi Octane *	89,95
Magic Carpet *	109,95
Myst	109,95
NBA Jam Tournament Edition	89,95
NFL Quarterback Club *	79,95
NHL Allstar Hockey *	109,95
NHL Hockey 96 *	109,95
Panzer Dragoon	109,95
Parodius Deluxe *	89,95
Pebble Beach Golf	99,95
Photo CD-Betriebssystem *	59,95
Primal Rage *	89,95
Real Yumens (dt.) *	129,95
Real Yumens (dt.) *	129,95
Revolution X *	79,95
Robotica *	99,95
Shonibix *	109,95
Sim City 2000 *	109,95
Street Fighter, The Movie	89,95
Street Racer *	89,95
Victory Goal	109,95
Virtua Fighter	49,95
Virtua Fighter Remix	109,95
Virtual Hydlide	109,95
Virtual Snooker *	89,95
Virtua Racing *	89,95
VR Baseball *	89,95
Waterworld *	89,95
World Series Baseball *	109,95
X-Men: Children of the Atom *	79,95

Zubehör

ARC-Adapter mit Bildtitler	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)	129,95
Backup Memory	109,95
Control Pad	44,95
MPEG-Karte *	349,95
Sechs-Spieler-Adapter	79,95
Virtua Stick	89,95

**SuperNES
Sonderaktion**

Dirt Trax	99,95
F1 World Cup Edition	49,95
Full Throttle	39,95
Ghoul Patrol	39,95
Justice League	49,95
Kick Off 3 Europ. Chall.	39,95
Mask	119,95
Star Trek-Starfleet Acad.	49,95
Stargate	39,95
Urban Strike	109,95
Warlock	49,95
WWF Wrestling Arcade	99,95



**MegaDrive
Sonderaktion**

Clay Fighter	39,95
Justice League	49,95
Madden NFL 95	49,95
Micro Machines 96	109,95
Rise of the Robots	19,95
Shaq Fu	49,95
Stargate	49,95
Warlock	39,95
Wolverine	39,95

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point®

* Drucklegung noch nicht erschienen! Preise in DM inklusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne zusenden.
Vorkasse: 6,95 DM - Kreditkarte: 9,95 DM - Nachnahme: 9,95 DM + 3,- Post-NN-Gebühr
ab 260,- DM Bestellwert versandkostenfrei - Ausland nur Vorkasse zzgl. 15,- DM
Kreditkarte: der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne Mühe zu.



Wo Sie uns
finden:

Media Point

Berlin - Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn U Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin - Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Hamburg - Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn U Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

Media Point

Berlin - Friedrichshain
Petersburger Straße 11
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rih. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin - Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 381 17 20
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin - Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Nun
endlich
auch in
Hamburg!



NINTENDO 64.....

Miyamoto

Mister Mario 64

VG: Herr Miyamoto, das *Nintendo 64* stellt für die Spielehersteller sicherlich eine neue Herausforderung dar. Wie wirkt sich das auf Ihre Arbeitsweise aus?

Miyamoto: Wie Sie bereits an *Super Mario 64* sehen konnten, haben wir *Mario* aus der zweiten in die dritte Dimension verlagert. Das bedeutet, daß allein schon die Spielplanung nun um ein vielfaches komplizierter geworden ist. Bei der Perspektivenführung, Steuerung, Kollisionsabfrage und vor allem bezüglich des Bewegungsfreiraumes in einer dreidimensionalen Welt haben sich zu Beginn Unmengen von Probleme ergeben. Auch die Polygongrafik wirkt für uns und natürlich auch für den Spieler ungewohnt. Deshalb haben wir bei der Konzeption



von *Super Mario 64* den *Mario* als eine Art Puppe entworfen. Die analoge Steuerung soll dieses Gefühl zudem unterstreichen.

VG: Warum kommt als aller erstes *Nintendo 64*-Spiel ein *Mario*?

Miyamoto: Wir haben auch lange überlegt, was wir als aller erstes herausbringen. Der

Wenn bei Nintendo etwas Großes im Gange ist, darf er nicht fehlen: Shigeru Miyamoto. Wir haben uns mit dem Schöpfer von *Super Mario 64* unterhalten.

Hauptgrund war jedoch, daß *Mario* ein Spiel mit hohem internationalen Bekanntheitsgrad ist. So können viele Menschen einen direkten Vergleich mit früheren *Mario*-Spielen anstellen, um zu sehen was diesmal anders ist. Ein anderes Argument war, daß wir vom typischen *Mario*-Klischee abkommen wollten um neue Möglichkeiten des "Spielens" aufzuzeigen. Und dabei stoßen wir immer wieder auf neue Ideen. Der offizielle Verkaufstermin ist zwar auf den 21. April (zeitgleich zum *Nintendo 64*) fixiert, doch ich persönlich würde mir gerne bis August Zeit nehmen.

VG: An wievielen *Nintendo 64*-Spielen arbeiten Sie eigentlich zur Zeit?

Miyamoto: Ich bin verantwortlich für die Produktion bzw. Umsetzung von insgesamt 15 *N64*-Spieletiteln, u.a. von *Super Mario 64*, *Kirby Bowl 64*, *Pilotwings 64*, *Blastozer*, *Star Wars - Shadow of the Empire*, *Goldeneye 007* und *Body Harvest*. Auch bei *Legend of Zelda 64* wirke ich maßgeblich mit.

VG: Es wurde angekündigt, daß *Legend of Zelda 64* die wiederbeschreibbare Magnetical Disc unterstützen soll.

Miyamoto: Ja, das ist richtig. Besonders bei Rollenspielen und Action Adventures bietet sich diese Option an, weil bei solchen Spielen große Mengen an Daten gespeichert werden müssen. Beispielsweise dürften bei *Legend of Zelda 64* auf der 20 MByte großen

Diskette bis zu 100 Spielstände gespeichert oder hunderte von Parametern gesichert werden können. Zur Zeit erwägen wir eine Option, die es dem Spieler erlaubt, Charaktere, Städte oder Dungeons selbst zu kreieren. Näheres werden wir auf der nächsten Shoshinkai sagen können.

VG: Nintendo bezeichnet das *Nintendo 64* als eine "Ultimative Konsole", die keine Wünsche mehr offen lassen soll. Wie sieht in Ihren Augen das dazugehörige "Ultimative Spiel" aus?

Miyamoto: Es stimmt, daß sich mit dem *Nintendo 64* völlig neue Möglichkeiten ergeben. Das bedeutet jedoch zugleich, daß enorme Anforderungen an die Programmierer gestellt werden. Niemand kann sich mehr herausreden, daß ein Spiel aufgrund der technischen Gegebenheiten nicht so zu realisieren ist wie es geplant war. Mein Traum ist es, ein Spiel zu produzieren, worin man ein komplett anderes Leben ausleben kann. Dies bedeutet nicht unbedingt, daß man den Schwerpunkt auf realistische Grafik oder Sound legen muß. Ich persönlich mag solche Spiele nicht. Mir schwebt eher ein Spiel vor, wo das Spielerische im Vordergrund steht. Meinetwegen kann dieses "Spiel" auch ein Mittel dazu sein, eine virtuelle Welt zu erleben, die wir in unserem Alltag sonst nie zu Gesicht bekommen. Das beste Beispiel dafür ist z.B. *Mario Paint* (*Nintendo/SNES*) oder *RPG Tsukool* (ein Rollenspielbausatz von ASCII fürs *SNES*),

wo sich der Spieler in die Rolle eines Schöpfers hineinversetzen kann.

VG: Bedeutet dies, daß realitätsbezogene Spiele wie z.B. interaktive Filme nicht auf dem *Nintendo 64* kommen werden?



Miyamoto: Prinzipiell finde ich es gut, daß verschiedene Genres existieren. Programmierer sind auch nur Menschen und haben deshalb Vorlieben und Schwächen. Wenn sich ein Entwickler dazu entschließt, einen interaktiven Film zu machen, sollte er alle Kraft dazu verwenden, sich an die Grenzen des Möglichen heranzuwagen, und sich nicht mit "halben Sachen" zu begnügen. Da wir jedoch zur Zeit kein Medium dafür (*CD-ROM-Laufwerk*) planen, gibt es für solche Spiele sicherlich geeignetere Konsolen als das *Nintendo 64*. tet/N.Matsumoto

DAS ULTIMATIVE RENNEN

CYBERSPEED ist der Rennsport der Zukunft – ein Hochgeschwindigkeits- und High-Tech-Rennspiel, das die Formel Eins wie eine Sonntagspazierfahrt erscheinen lässt.

CYBERSPEED kombiniert Elemente aus nervenaufreibendem Motorsport, Science Fiction und Shoot-em-up zu einem extrem schnellen, fantastisch visualisierten Rennspiel futuristischer Fahrzeuge. Jedes Schiff wird durch einen Leitstrahl auf dem Kurs gehalten. Alles ist erlaubt, wenn Sie in diesem todesverachtenden Rennen der Zukunft Ihre Konkurrenten ausmanövrieren, beschießen und überholen. Sie können über elf futuristische Rennstrecken in Überschallgeschwindigkeit jagen. Wählen Sie zwischen acht verschiedenen Fahrzeugen, jedes von einer anderen Nation, mit seinem Fahrer und seinen technischen Besonderheiten. Die komplizierte Streckenführung der Kurse auf fünf Welten verspricht unendlich viele Routen-Varianten.

Aufragende Leistungsmerkmale:

- ▼ Blitzschnelles, höllisch gutes Mehrspieler-Abenteuer, das die vorhandene Technologie voll ausreizt.
- ▼ 3D-Texturemapped-Polygon-Grafik mit 30 Frames pro Sekunde animiert.
- ▼ Techno- und Metal-Musikbegleitung sowie intensive Audioeffekte auf der CD, die Ihre Sinne überladen wurden.
- ▼ Schauen Sie sich nach jedem Rennen die Wiederholungen der spektakulärsten Szenen und haarsträubendsten Situationen an.
- ▼ Greifen Sie auf mächtige Ressourcen zurück, um Ihr Fahrzeug mit Waffensystemen, Turbo-Boostern und weiterer geschwindigkeitssteigernder Technologie aufzurüsten.
- ▼ Sie haben die Auswahl unter verschiedenen Innen- und Außenansichten während des Rennens.
- ▼ Intelligent programmierte Gegner treten gegen Sie an.
- ▼ Eine Menge versteckter Extras warten auf Sie: geheime Schiffe, Aufrüstungen und vieles mehr.

Erhältlich für PC CD-ROM Windows
und Sony Playstation

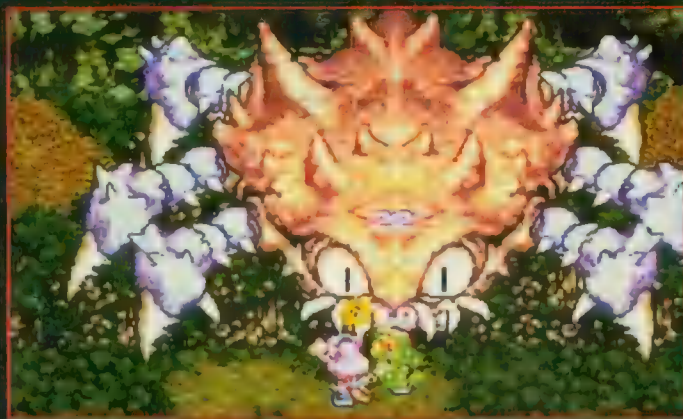


Mindscape International
Zappellstraße 201
42740 Mülheim a. d. Ruhr
Tel: (02 01) 4 82 41-0
Fax: (02 01) 4 82 41-29



SECRET OF MANA 2

Einige mögen's gelassen hinnehmen, andere wiederum können es überhaupt nicht verstehen. Nach offiziellen Angaben von Square soll der Nachfolger des weltweiten Super-Hits *Secret of Mana* nur als Japano-Version erhältlich sein. Eine Umsetzung ins Englische bzw. Deutsche wird es allen Anschein nach nicht geben. "Für den US/Euro-Markt haben wir ja deswegen eigens *Secret of Evermore* auf den Markt gebracht" hieß es aus der PR-Abteilung des renommierten Rollenspiel-Erzeugers. Na gut, wollen wir doch einmal sehen, was uns im Abendland so alles entgeht. *Secret of Mana 2* (jap. Original: *Seiken Densetsu 3*) baut im Grunde auf dem altbewährten Action-Adventure-Spielprinzip des ersten Teils auf. Ihr steuert eine dreiköpfige Truppe durch die isometrische Landschaft. Während der Reise löst Ihr Rätsel, erledigt Aufträge oder verkloppt Monster, die sich Euch in den Weg stellen. Den deutlichsten Unterschied gegenüber seinem Vorgänger werdet Ihr bereits zu Beginn des Spieles feststellen können. Aus sechs unterschiedlichen Charakteren dürft Ihr Euch Eure Lieblinge herauspicken. Natürlich

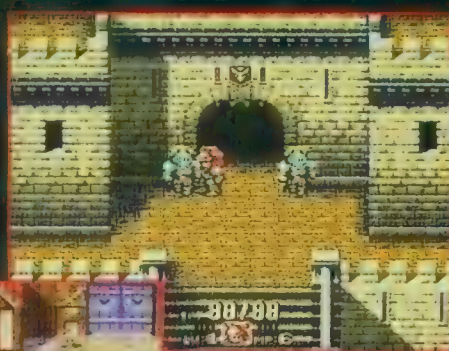


Auch der größte Spiele-Hit wird irgendwann einmal alt. Und so schickt Square nun endlich den heißersehten Nachfolger von Secret of Mana ins Rennen.

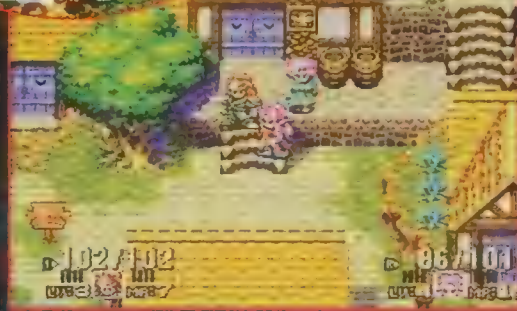
hat jeder einzelne seine Besonderheit. Durant ist ein klassischer Schwertkämpfer, der meisterhaft mit Klingen jeder Art umzugehen versteht. Kevin hingegen benötigt überhaupt keine Waffen. Er ist ein Martial Arts-Kämpfer. Hawk Eye,



An manchen Stellen könnt Ihr in die Luft gehen



Die Heimatstadt unserer Helden Durant



Oben: Von nun an beginnt ein Abenteuer auf Leben und Tod
Links: Die Farben wirken viel dezentler als im ersten Teil

der Meisterdieb, kann sich durch seine Flinkheit aus manch auswegloser Situation hinausschleichen. Die Magierin Angela wütet mit vernichtenden Zaubersprüchen. Das kleine Elfenmädchen Charlotte besitzt ebenfalls magische Kräfte. Als letzte im Bunde steht Euch die Amazone Leona zur Verfügung. Sie besticht durch ihre Kampfkünste mit dem Dreizack. Und je nach dem, welche Kämpferinnen und Kämpfer Ihr aussucht, verläuft die Story anders. Das bei Square-Spielen mittlerweile zu einem Standard avancierte Multi-Story-System sorgt somit auch hier für reichlich Abwechslung, zumal die einzelnen Charaktere immer wieder zu höheren Kämpferklassen befördert werden können. Auch die Palette an Waffen, Items und Zaubersprüchen (natürlich auch versteckte) ist riesig, so daß nicht nur Jäger sondern auch Sammler ihre Freude am Spiel haben werden. Was bei *Secret of Mana 2* sicherlich nicht fehlen darf, sind die Transportmittel, die

Euch die abenteuerliche Reise ein wenig erleichtern sollen. Neben dem fliegenden Drachen Flamy stehen Euch der Kanonier Bon Voyage und Booska Boo, die Riesenschildkröte zu Diensten. Wie Ihr sehen könnt, hat sich im Grundprinzip nichts verändert, so daß *Secret of Mana*-Kenner keine nennenswerten Schwierigkeiten haben dürften – abgesehen natürlich vom japanischen Text. Vielleicht sollte man einmal eine Unterschriftenauktion starten, daß dieses Werk auch in unseren Breitengraden eine Umsetzung erfährt. *tet*

Jetzt brauchst Du starke Nerven.



Neu

Phantastische

Welten

SECRET of EVERMORE™

Du spielst die
Hauptrolle



Exklusiv für **SUPER NINTENDO**
SUPER FANTASY SYSTEM



Deutscher
Bildschirmtext

Secret of Evermore ist das neue 24-Mega-Bit-Fantasy-Adventure-Rollenspiel von Nintendo. Natürlich mit batteriegestütztem Speicher und 76seitigem Spieleberater. Wage die Reise durch die Zeit, durch fremdartige Welten und andere Dimensionen. Die unglaublichsten Abenteuer warten auf Dich. Und nur Du hast die Macht, sie zu bestehen und das Geheimnis von Evermore zu lüften.

Nintendo®

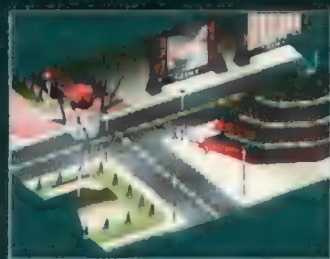
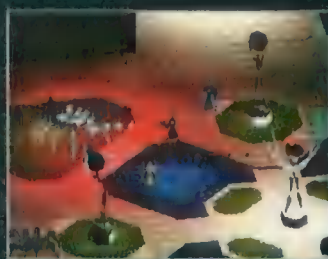
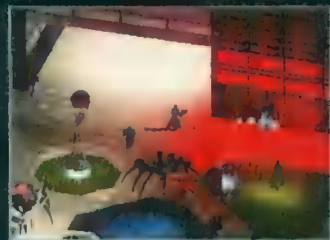
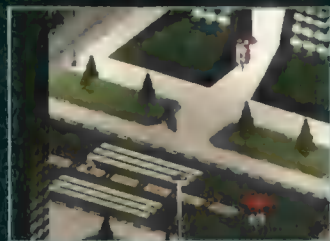
HAVE MORE FUN

SYNDICATE

THE CORPORATE WARS

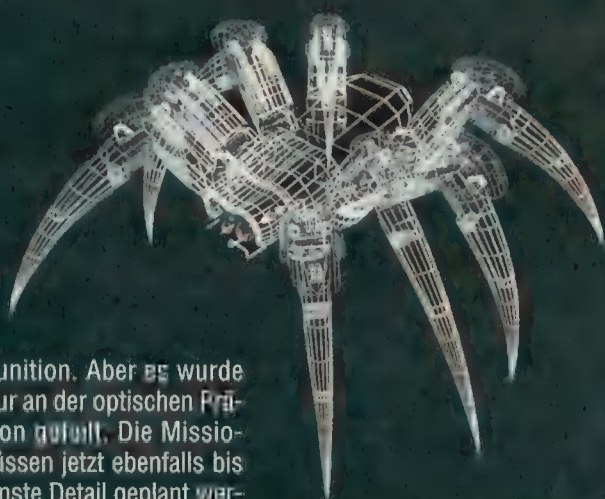
Das Wort "Firmenpolitik" bekommt in einer nicht so fernen Zukunft eine ganz andere Bedeutung. Vorbei sind die Zeiten, als noch mehr oder weniger moralische Beweggründe die Weltpolitik bestimmten. Riesige Konzerne spielen nun mehr die Hauptrolle in Wirtschaft und Politik. So wird über Handelsdefizite nicht mehr am Verhandlungstisch, sondern auf dem Schlachtfeld diskutiert. Das Recht

des Stärkeren - so lautet die eiserne Regel. In *Ur-Syndicate* war es somit Eure Aufgabe, alle 50 Regionen dieser Welt durch Waffengewalt und Gedankenkontrolle zu vereinen. 100 Jahre später bricht jedoch diese erzwungene Ordnung zusammen. Die elektronischen Chips, die durch Implantation in das menschliche Hirn die totale Kontrolle der Massen erst ermöglichten, zeigen erste Verschleißerscheinungen. Weltweit entstehen Widerstands- und Freiheitsbewegungen und rütteln an den Machtsäulen Eures Konzerns. Auch eine mysteriöse religiöse Vereinigung stellt sich Euch zum Kampf. In *Syndicate Wars* dürft Ihr wählen, auf welcher Seite Ihr kämpfen wollt. Wahlweise als Konzernchef, als Anführer der Freiheitsarmee oder als Leader einer wilden Biker-Truppe begeben Ihr Euch aufs Schlachtfeld. Das Spielsystem erinnert jedoch stark an den Vorgänger. Aus der isometrischen Perspektive steuert Ihr Eure Truppe durch die insgesamt 30 Szenarien (Städte). Die Grafik wirkt dabei detaillierter und dunkler. Auch könnt Ihr die isometrische Map beliebig um 360 Grad drehen, was für Übersicht in allen erdenklichen Situationen sorgt. Auch könnt Ihr nach Lust und Laune alles zu Kleinholz verarbeiten, was sich in den Weg stellt. So dürft Ihr sogar eine ganze Stadt in Schutt und Asche lagern, vorausgesetzt Ihr habt genügend Waffen



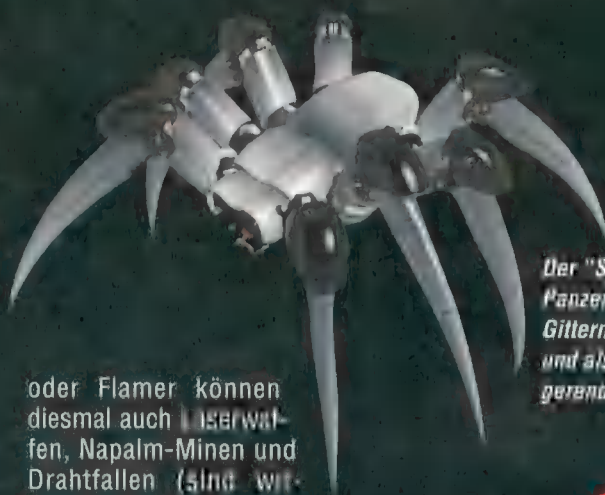
Eines der Hauptziele der Programmierer war es, die Städte lebendiger zu gestalten. So lassen sich alle Gegenstände, die sich auf dem Bildschirm befinden, zerstören. Auch die Passanten werden durch künstliche Intelligenz vom Computer mindestens bewegt.





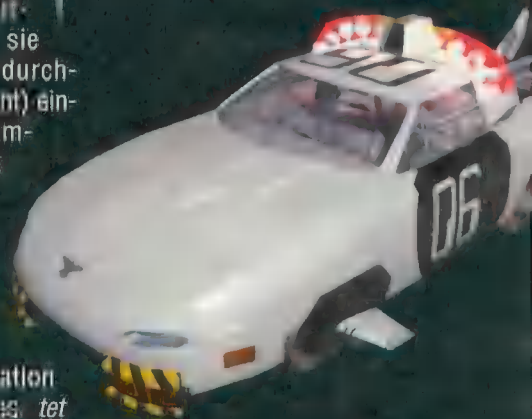
und Munition. Aber es wurde nicht nur an der optischen Präsentation gefeilt. Die Missionen müssen jetzt ebenfalls bis ins kleinste Detail geplant werden, da sie um ein vielfaches komplexer aufgebaut sind, als beim Vorgänger. So kann eine Mission beispielsweise aus mehreren Abschnitten bestehen, wo Ihr verschiedene Städte heimsuchen müßt. Geht derweil irgend etwas schief (z.B. ein Gefangener, der Euch antkommt) müßt Ihr improvisieren oder unter Umständen die Missionsziele sogar ändern.

Auch die strategische Vorgehensweise unterscheidet sich. Je nach dem auf welcher Seite Ihr gerade spielt. Eine Biker-Clique muß eben anders geführt werden als ein Trupp halbandroider Kampfmaschinen. Nichtsdestotrotz steht Euch ein furchteinflößendes Arsenal aus 24 Waffenarten zur Verfügung. Neben den altbekannten Uzis, Mini Guns



Der "Spinnen-Panzer" im Gittermodell und als fertig gerendertes Bild

oder Flamer können diesmal auch Laserwaffen, Napalm-Minen und Drahtfallen (sind wirkungsvoll, wenn man sie über Straßen oder undurchsichtiges Gelände spannt) eingesetzt werden. Zusammen mit der Grafik ergeben diese dann ein spektakuläres Bildschirm-Feuerwerk. Bullfrog plant den europaweiten Release von *Syndicate Wars* für die Playstation im März nächsten Jahres. *tet*



VG: Mike, wie hat eigentlich alles angefangen?

Mike: Ich arbeitete vorher an der Umsetzung von *Theme Park* fürs Amiga und Jaguar. Als ich später mit der Amiga-Version von *Syndicate* beauftragt wurde, war ich sehr glücklich, da ich ein großer Fan war. Und mit *Syndicate Wars* wurde ich schließlich über Nacht vom Kovertierungsprogrammierer zum Projektleiter befördert. Die ersten sieben Monate verbrachten ich und Chefdesigner Mike Man damit, Gebäudekomplexe zu entwerfen. Mike Man erarbeitete 3D- und Texture-Grafiken am DPAINT Zeichen-Tool, während ich die Grafik Engine programmierte. So entstand u.a. ein Tool zur Berechnung von Texturen für

Interview mit Mike Diskett

Wenn ein Kultspiel wie Syndicate Nachwuchs bekommt, fragt man sich, was für Leute dahinter stehen. Wir haben mit dem Projektleiter Mike Diskett gesprochen.

Außenfassaden von Gebäuden. Zur Zeit zählen wir im Team drei Designer, drei Programmierer, vier Level Designer und einen Script Writer.

VG: Gab es Schwierigkeiten oder Probleme bei Syndicate Wars?

Mike: Spiele zu produzieren beinhaltet eine ständige Suche nach Lösungswegen zu irgendwelchen Problemen. Während einer Produktion müssen wir ein Problem nach dem anderen lösen. Ein wirk-

lich großes Problem stellte der Editor dar. Er wurde entwickelt, um Städte zu generieren. Er war randvoll bespickt mit Features wie Texture Tubes, Spotlichter, animierte Gebäude usw. usw... Und natürlich wollten die Designer immer mehr neue Funktionen eingebaut haben, was programmiertechnisch irgendwann einmal nicht mehr möglich war.

VG: Vieles an Syndicate Wars erinnert an den Film Blade Runner. Sind Sie ein Film-Freak?

Mike: Jeder bei Bullfrog ist ein großer Fan von *Blade Runner*. Wir wurden sicherlich von diesem Film inspiriert.

Mike Man ist aber auch ein Manga-Freak, wo hingegen ich mich eher als Alien und Terminator-Fan bezeichnen möchte.

VG: In Syndicate Wars treten drei unterschiedliche Gruppen aufeinander. Welche ist Ihr Favourite?

Mike: Ich persönlich mag die anarchische Bikerbande, weil sie am coolsten aussieht. Obwohl ihre Waffen nicht die modernsten sind, können sie sehr wirkungsvoll sein.

VG: Was ist dein "Traumspiel"?

Mike: Ich würde gerne mal ein großes Netzwerk-Spiel entwickeln, wo Tausende von Menschen mitwirken können. Es müßte einen Controller geben, der die unterschiedlichsten Reaktionen der Spieler registriert. Und wenn eine Spielcharaktere ins Gras beißt, sollte das Gerät imstande sein elektrische Stromschläge an den betreffenden Spieler zu senden.



Von links: Ian Shaw (Support Programmer), Sean Masterson (Level Designer), Russel Shaw (Sound and Music), Mike Diskett (Lead Programmer), Peter Molyneux (Producer), Mike Man (Lead Artist)



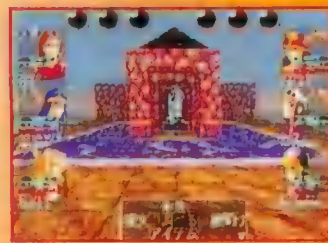
Im PC-Bereich gehört die Wizardry-Serie nun seit mehr als 15 Jahren zu den beliebtesten Rollenspielen überhaupt. Jetzt können auch Playstation-Japaner die ersten Erfahrungen mit dieser Sucht, genannt *Wizardry VII*, machen. Auf den ersten Blick merkt man doch, daß vieles dem japanischen Geschmack angepaßt wurde. Die Gesichter der Kämpfer, die sich Euch in Form von Icon-Fenstern auf

WIZARDRY VII

Diejenigen, die gerne mal länger an einem Spiel knabbern möchten, werden über diese Umsetzung hochofren sein.

dem Hauptbildschirm präsentieren, erinnern sehr stark an Anime-Figuren, auch die Farben wirken kräftiger und bunter. Ganz ungewöhnlich für Japano-Rollenspieler hingegen ist das komplizierte *Wizardry*-Spielprinzip, wo Ihr jede Ein-

zelheit – vom Level-Up-Menü bis hin zu den vielen Rätseln – bis aufs kleinste Detail planen müßt. Man kann z.B. nicht einfach in einen Brunnen steigen, ohne entsprechende Übung, oder eine beliebige Waffe in die Hand nehmen, ohne eine



Abgesehen von der japanophilen Grafik unterscheidet sich das Spielprinzip von Wizardry 7 nicht wesentlich von dem des Originals.

bestimmte Waffenklasse erreicht zu haben. Jeder Schritt muß sorgfältig überlegt sein, da die Anzahl und Erfahrungsniveau der Feinde nicht immer einheitlich sind. Auch in dieser Playstation-Variante (die sich in der Handlung vom Original unterscheidet) werdet Ihr monatelang zu knabbern haben, abgesehen davon, daß man hier nur Japanisch spricht. Eine US/Euro-Version soll nächstes Jahr folgen. *tet*

Konami agiert auf ungewohntem Gefilde. Ihr erstes Playstation-Rollenspiel basiert auf einer alten Sage.

Suikoden ist eine alte chinesische Sage aus der Kriegerrepeche des 14. Jahrhunderts. Doch wer in *Gensou Suikoden* einen Heldenepos mit Konkubinen und Mandarinen erwartet, wird jäh enttäuscht. Die insgesamt 108 Charaktere (!), die im Verlauf des Spieles zu Euch stoßen tragen ziemlich abendländische Namen wie Cleo oder Mary. Davon dürfen sich maximal sechs Kämpfer Eurer Truppe anschließen. Die Verbleibenden verlassen Euch entweder auf die eine oder andere Art, oder nisten sich ähnlich wie in *Shining Force* im Hauptquartier ein, wo sie unter Umständen nach einer gewissen Zeit Etablissements wie Geschäfte und Hotels errich-

GENSO SUIKODEN



ten. Die Grafik erinnert stark an die von *Final Fantasy*, wobei sich im Kampfmodus verblüffende optische Effekte wie Zoom oder Rotationshintergründe präsentieren. Nur wenige Häuser oder Landschaften haben asiatisches Flair, so daß sich auch ein Europäer auf

Antrieb heimisch fühlen dürfte. Es gilt, viele Rätsel und Aufgaben zu lösen, Dutzende von Boßkämpfe zu meistern und die Welt aus den Klauen des unterdrückerischen Imperiums zu befreien. Die Thematik und das Spielprinzip bieten zwar nichts ausgesprochen in-



*Oben: Die Ansicht im Kampfmodus ändert sich ständig
Links: Im Schutz der Stadt hallet Ihr eine Lagebesprechung ab*

novatives, aber für Japano-Rollenspieler dürfte sich die Anschaffung lohnen, vorausgesetzt, man will und kann sich die japanischen Texte antun. Konami erwägt zur Zeit eine Umsetzung ins Deutsche – wann es passieren soll, steht jedoch in den Sternen. *tet*

Für mich muß es

Wenn Du mich liebst, dann läßt Du mehr zu und zierst Dich nicht so, meint Helko enttäuscht. Nicole ist sich aber noch nicht sicher. Nur wenn es die große Liebe ist, will sie mit einem Jungen schlafen. Aber woran erkennt sie, daß es soweit ist?

Wenn Du mehr über Liebe, Sexualität und Verhütung wissen willst, bestell' Dir unsere kostenlosen Info-Broschüren.

schon die

große Liebe sein

Ich will's wissen!

Bitte schicken Sie mir

☐ »Über den Umgang mit Liebe, Sexualität, Verhütung und Schwangerschaft«

Broschüre

☐ »Empfängnisverhütung Methoden und Möglichkeiten«

Broschüre

☐ »Verhüten – null Problemo?«

Kurzinfo im Comicstil

Absender:

Name:

Straße, Hausnr.

PLZ, Ort

Ausschneiden, aufkleben und ab an die
BZgA, 51101 Köln

RIDGE RACER Revolution

Mit dem allerersten Playstation-Spiel ist Namco gleich ein großer Wurf gelungen. Ridge Racer hatte als Zugpferd einiges für den Marktstart der Playstation beigetragen. Und worauf warten alle, wenn ein gutes Spiel schon länger zu haben ist? Richtig: "Fortsetzung folgt..."

Was hätte man denn an Ridge Race besser machen können? Diese Frage haben sich die Entwickler gestellt und die Antworten sogleich in den Nachfolger umgesetzt. Was bei Ridge Racer schon gut war, wurde dafür freilich beibehalten. Es gibt zwar wieder nur eine Strecke, mittels Umleitungen werden aber drei unterschiedlich schwere Kurse daraus, wobei das Teilstück, das alle drei Kurse gemeinsam haben ziemlich kurz ist. Im späteren Spielverlauf stehen dann die Kurse wie gewohnt in Gegenrichtung zur Verfügung. Der Schwierigkeitsgrad aller Strecken wurde angehoben, damit Ihr nicht wieder so schnell alle Rennen gewinnt. Den schwarzen Super-Boliden hat zwar bis Redaktionsschluß noch niemand erblickt, laut Namco birgt Ridge Racer Revolution aber die selben "Überraschungen" wie der erste Teil.

Statt Euch wieder mit "Somebody's right on your tail!" zu erschrecken, haben die Ent-

wickler dem Sequel einen ordentlichen Rückspiegel spendiert. Grafisch haben die Konstrukteure auch nochmal die grobe Feile angelegt und den Streckenrand mit mehr Details wie Palmen, Reklametafeln und sonstigem Schnickschnack kräftig aufpoliert. Die Idee mit dem Galaga-Bonus-Spiel beim Laden kam ja sehr

Die Strecken wirken allesamt etwas realistischer. Die Kurse wurden insgesamt schwieriger gestaltet.

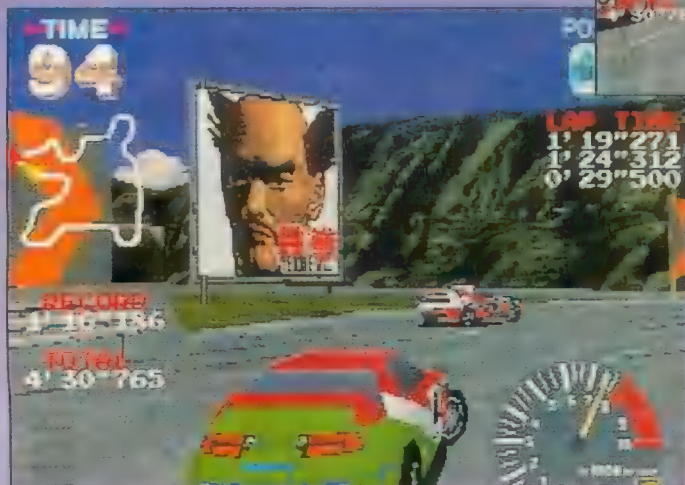


Neu sind Spielereien wie Lichteffekte und Gimmicks wie der passable Rückspiegel

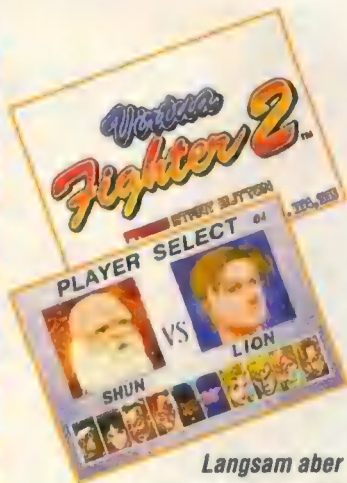


gut an, und so hat man sich entschieden, dieses Feature ebenfalls beizubehalten (allerdings diesmal mit Galaga '88). Wer hier perfekt spielt, erhält

wieder eine Auswahl von zwölf Fahrzeugen, von denen sich jeweils zwei allerdings sehr ähnlich sind. Fahrerisch bleibt alles so ziemlich beim alten. Ihr könnt zwischen den zwei gewohnten Perspektiven wählen, in Kurven wird gedriftet, und wer beim Start Vollgas gibt, sieht auch im Sequel kein Land. Die hervorstechendste Neuerung ist allerdings die Link-Option. Wenn ich mir vorstelle, RRR zu zweit gegeneinander zu fahren (und Rob abzulehern), läuft mir jetzt schon das Wasser im Munde zusammen. Namcos Analog-Controller "NeGcon" wird auch wieder unterstützt. Seit dem dritten Dezember gibt's Ridge Racer Revolution in Japan zu kaufen, testen werden wir aber erst die PAL-Version, die auf heimischen Playstations ohne Einbußen spielbar ist. js



Mit Link-Option gibt's dann Duelle vom Feinsten



Langsam aber sicher wird's eng im Auswahlscreen. Hier seht Ihr die beiden Newcomer.

Aber hallo (!), was macht denn ein Testbericht im heiligen News-Teil, werden sich viele von Euch jetzt fragen? Die Antwort ist schlicht und einfach: Wie es nun mal im spielerischen Gewerbe so ist, haben wir in allerletzter Sekunde die endgültige Verkaufsversion des Sensationsprüglers aus Fernost erhalten. Ein Spiel dieses Kalibers wollten wir Euch kurz vor dem großen Fest natürlich nicht vorenthalten, deshalb der VG-Härtetest an etwas ungewohnter Stelle. Zuerst ein paar rückblickende Worte zur Virtua Fighter-Serie: Allen voran in Japan wurde der Vorgänger des vorliegenden Sequels verehrt wie noch kein anderes Beat'em-Up zuvor. Allein durch die Umsetzung des damals einzigartigen Automatenknüllers gingen Hunderttausende Saturn-Konsolen am Erstverkaufstag über nipponische Ladentische. Doch auch die im Nacken sitzende Sony-Konkurrenz schlief nicht und stahl kurze Zeit später mit ihrem starken Doppelgespann *Toshinden/Tekken* zumindest

Im einem kurzem Intro werden Euch einige der Virtua Fighter-Charaktere mit Drahtgitter-Animationen etwas genauer vorgestellt



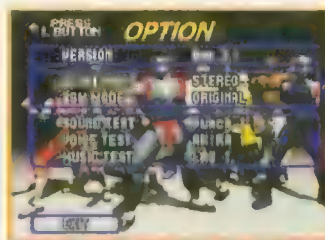
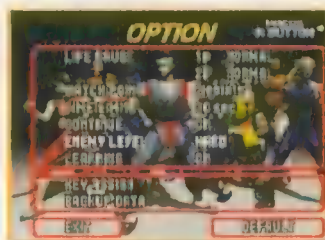
Trunkenbold 'Shun' hat einige gepfefferte Tricks auf Lager

Polygon-Zauber Virtua Fighter 2



optisch dem "Next-Generation"-Prügler von Sega die große Schau. Nach ermahnen den Worten aus der Sega-Chefetage machte sich das Elite-Entwicklungsteam "AM2" er-

neut an die Arbeit, um eine grafisch verbesserte Alibivariante ihres 3D-Prüglers zu produzieren. Das Resultat VF: *Remix* konnte sich sehen lassen, wenngleich die grafische Finesse der PS-Rivalen immer noch unerreicht blieb. Als das sagenumwobene *Virtua Fighter 2* sein Debüt in den Spielhallen feierte, gerieten alle Fans ein zweites Mal aus dem Häuschen, und das nicht ohne Grund. Genial animierte 3D-Sprites, und imposant in Szene gesetzte Polygon-Backgrounds verwiesen die gesamte Beat'em-Up-Konkurrenz auf die hinteren Plätze. Bei der



Das zweiseitige Optionsmenü wartet mit zahlreichen Einstellungsvarianten auf (oben)

vorliegenden Saturn-Konvertierung gaben sich die Entwickler jede nur erdenkliche Mühe, eine möglichst identische Umsetzung abzuliefern. Als erste Maßnahme verdoppelte man die Auflösung, damit die enorme Detailfülle des Automatenoriginals auf der heimischen Mattscheibe weiterhin seine Wirkung behält. Wie nicht anders zu erwarten, findet Ihr alle zehn Hauptcharaktere im Auswahlbildschirm wieder. Auch die zwei Neuzugänge "Lion" und "Shun" wurden natürlich nicht vergessen. Wie bereits beim Vorgänger, kommen nur drei Knöpfe des Joypads zum Einsatz. Über 70 Special-Moves gilt es einzustudieren, die mit entsprechendem Feingefühl zu anwachsenden Combos und Konterattacken kombinierbar sind. Selbst die alte Virtua-Garde hat neue Spezialtechniken hinzulernt. Ebenfalls wie beim Vorgänger könnt Ihr Euren Gegner von der Plattform werfen. Geschickte Kameraschwenks und Zooms sorgen dabei für die entsprechende Brachial-Dramatik. Selbstverständlich wurde neben dem Arcade-Mode auch ein 2P-Modus, sowie diverse Zusatz-Optionen nicht vergessen. *ws*



super

Um es gleich mal vorweg zu sagen: Hier haben wir es mit einem Beat'em-Up-Vertreter der absoluten Superlative zu tun. Die fantastisch präsentierte Aufmachung und perfekt animierte Polygon-Grafik hat mich zu tiefst beeindruckt. Waren viele Skeptiker noch von der Vor-





Kick- und Punch-Specials sind nach belieben kombinierbar



Greenhorn "Lion" verfügt über eine animalische Schlagvielfalt

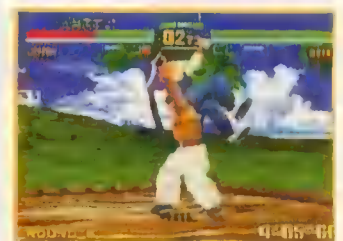
stellung geprägt, daß die Sega-Hardware im 3D-Bereich ihre Schwierigkeiten hat, werden diese mit Virtua Fighter 2 erneut eines besseren belehrt. Die Saturn-Umsetzung spielt sich genauso hervorragend wie das sündhaft teure Automatenoriginal. Grafik-Puristen und Kenner des Münzfressers werden schnell feststellen, daß bei den Backgrounds erhebliche Abstriche gemacht werden mußten. Die Brücke der "Shun"-Stage zum Beispiel fiel dem Abrißkommando zum Opfer und wurde wie alle anderen Kampfkulissen durch geschickt aufbereitete Bitmap-Layers ersetzt. Abgesehen davon, liefert diese programmiertechnische Meisterleistung eine bravouröse Kopie



Dural erwartet Euch diesmal in einer Unterwasser-Stage

des Automatenhits. Die Figuren und Soundeffekte wurden bis auf minimale Einschränkungen originalgetreu übernommen. Neben der Original-

Musik kann auch auf eine arrangierte Fassung zurückgegriffen werden. Ob blutiger Anfänger oder anspruchsvoller Prügelexperte, die Move-Variationen präsentieren sich zahlreich und schlagen schon nach kurzer Übungszeit beim Gegner ein. Auch technisch gibt es nicht das Geringste zu bemängeln: Der Spieler bekommt kein Sprite-Flackern oder nervenden Polygon-



Fehler zu Gesicht. Die Vielseitigkeit und Abwechslung machen für mich Virtua Fighter 2 zum Top-Beat'em-Up des Jahres.

Nur fliegen ist schöner! Ob die hübsche "Pai" wohl auch dieser Meinung ist? Unten rechts: "Shun" und "Lau" bei einer Seniorenrunde.



Mit hochauflösender Grafik und 60 Bildern (!) pro Sekunde wird das Spielerauge verwöhnt



System: Saturn
Spieltyp: Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 85%
Musik: 80%
Soundeffekte: 75%



Spiel-spill 90%

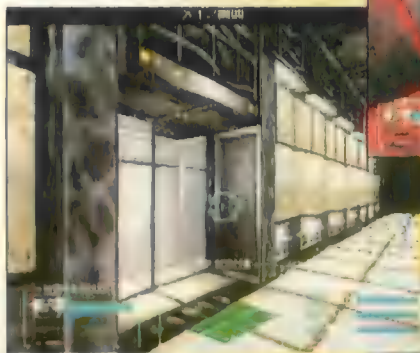


SONY-NEWS

Fast täglich trudeln neue Importe aus Amerika ein, so daß wir gar nicht mehr wissen, welches Spiel nun auf dieser Seite, im Testteil oder erst nächstes Heft verbraten werden soll.

Kileak 2

In Japan hat das Sequel noch den Untertitel "Reason in Madness" verpaßt bekommen (na, ob Sony den zweiten Teil bei uns diesmal in "The RDA Konjunktiv" umbenennt?). Obwohl Ihr Euch auch wieder durch ähnlich



aussehende Labyrinth durchkämpfen müßt, wie im ersten Teil, ist die Handlung abwechslungsreicher. Einige Abschnitte spielen jetzt sogar im Freien. Außerdem steht Ihr nicht mehr alleine einer Armada von Monstern und Robotern gegenüber. Masao hat mit "Leila-The Blood" eine hübsche Freundin verpaßt bekommen, die am Virus erkrankt ist und von Euch gerettet werden soll. In Japan ist KTB 2 bereits erschienen, die PAL-Konvertierung wird noch ein paar Monate dauern.

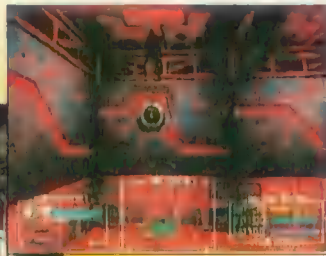
Road Rash

Wer kennt es nicht, EAs Anarcho-Biker-Erfolgsrezept? Jetzt dürfen auch PSX-Besitzer im

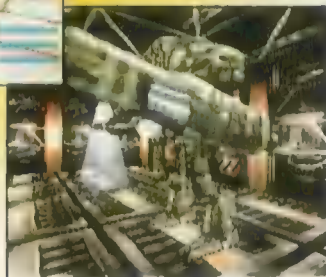


Auf der Piste gibt es kein Mitleid - wer nicht tritt, der nicht gewinnt!

Wilden Westen Vollgas geben, Fußgänger von der Straße scheuchen und Gegner per Faust- oder Kettenschlägen auf die hinteren Ränge verweisen. Schnappen Euch zwischendurch



KTB2 spielt 27 Jahre später wieder am Südpol



die Cops, ist das Rennen gelaufen und ein amüsanter Festnahme-Videoclip wird eingespielt. Nach jedem Sieg kommt Ihr dagegen in den Genuß eines Winner-Videos und verdient zusätzlich Kohle, um Eure Maschine weiter aufzurüsten. Nach dem Durchspielen geht das Rennen mit verlängerten Kursen auf einem höheren Schwierigkeitslevel wieder von vorne los.



Die Stadion- und Soundeffekte klingen von CD natürlich super

Madden '96

Das erste Footballspiel für die Playstation kommt selbstverständlich von Electronic Arts und kann mit den neuesten Spieler-, Team- und Ligastatistiken aufwarten. Genau wie bei der gleichnamigen MD-Version, die etwas früher auf den Markt kommt, habt Ihr die Wahl zwischen den 30 "echten" NFL Mannschaften (inklusive Jacksonville und Carolina). Als Austragungsorte dienen die Originalstadion, die für diese Version alle in 3D gerendert wurden. Einen ausführlichen Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Defcon 5

Bereits nächsten Monat soll das von Millenium Interactive entwickelte Action-Adventure mit Strategie-Elementen über Sony Interactive bei uns erscheinen. Im Jahr 2205 müßt Ihr eine



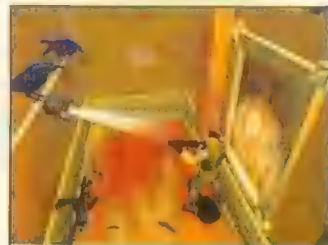
Defcon 5 ist ein typisches 32-Bit-Weltraum-3D-Spiel mit massig Videosequenzen, engen, Gängen, etc.



verlassene Abbaukolonie auf dem Mond aufsuchen, um die nach einem Alien-Angriff verschollenen Besatzungsmitglieder eines anderen Raumgleiters zu befreien. Der größte Teil der Handlung spielt sich mal wieder in verwinkelten 3D-Gangsystemen ab, wo Ihr unter Zeitdruck irgendwelche Schalter, Aufzüge, oder Computer-Terminals sucht.

Resident Evil

Dieses innovative Capcom-Adventure, das im März erscheinen soll, verspricht ein besonderer Leckerbissen zu werden. Angelegt im Stil einer Alone in the Dark-typischen Perspektive, erinnert die Vorgehensweise eher an ganz andere Splatter-Spiele. Die verwunschene Mansion, in der das Adventure sei-



In Resident Evils virtueller Welt geht es unglaublich gruselig zu

nen Ausgang nimmt, ist nicht nur mit Fallen gespickt, sondern übersät mit phantasievoll gestalteten Zombies, exotischen Tieren und vor allem vielen schwarzen Krähen (Altmeister Hitchcock läßt grüßen). ds

A.B. GAMES

ANDREAS BENDER

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

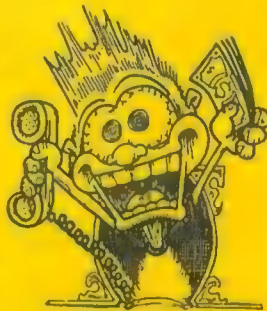
Mega Drive	
Batman Forever	dt 99,00
Clay Fighter	dt 99,00
Comix Zone	dt 119,00
Donald Duck Maut M.	dt 119,00
Dune II	dt 109,00
Deep Space Nine	dt 109,00
Judge Dredd	dt 99,00
Justice League	dt 99,00
König der Löwen	dt 99,00
Light Crusader	dt 119,00
Mega Bomberman	dt 99,00
Micro Machines '96	dt 99,00
Marsupilami	dt 119,00
NBA Jam T.E.	dt 99,00
Phantasy Star IV	dt 109,00
Pete Sampras '96	dt 109,00
NHL '96	dt 99,00
Primal Rage	dt 119,00
Seaquest DSV	dt 109,00
Story of Thor	dt 129,00
Soleil	dt 119,00
Sonic vs. Knuckles	dt 99,00
Schlümpfe	dt 109,00
Stargate	dt 79,00
Spirou	dt 109,00
True Lies	dt 99,00
Theme Park	dt 109,00
The Punisher	dt 119,00
Urban Strike	dt 89,00
Vectorman	dt 99,00
Wolverine	dt 69,00
WWF Raw	dt 79,00
WWF Wrestl. Arcade	dt 119,00

MEGA CD	
CDX-Adapter	dt 69,00
Earthworm Jim	dt 99,00
Lunar II	us 119,00
Silpeed	dt 69,00
Shining Force	dt 99,00
Thunderhawk	dt 99,00
Tomcat Alley	dt 99,00
Paws of Fury	dt 59,00

32X	
Virtua Racing Deluxe	dt 79,00*
NBA Jam T.E.	dt 99,00
WWF Raw	dt 99,00
Stellar Assault	dt 89,00*
Virtua Fighter	dt 119,00
Metal Heat	dt 89,00*
Motorcross	dt 79,00*
Super Space Harrier II	dt 79,00*
Corpse Killer (CD)	dt 79,00
Supreme Warrior (CD)	dt 79,00

Super Nintendo	
Action Replay III	dt 79,00
Asterix & Obelix	dt 129,00
Batman Forever	dt 79,00
Cut Throat Island	dt 99,95
Donald in Maui Malla	dt 129,00
Donkey Kong Country	dt 124,95
Demolition Man	dt 119,00
Dschungelbuch	dt 99,00
FIFA '96	dt 99,00
Foreman For Real	dt 119,00
Int. Superstar Soccer II	dt 129,00
Jungle Strike	dt 109,00
Joe & Mac III	dt 129,00
Killer Instinct	dt 149,00
Kawasaki Superbikes	dt 129,00
Mechwarrior	dt 79,00
Mechwarrior 3050	dt 119,00
Mega Man X 2	dt 99,95

Mega Man 7	dt 99,95
Mickey & Minnie	dt 109,00
NHL '96	dt 109,00
Phantom 2040	dt 129,00
Pinocchio	dt 129,00
Prehistorik Man	dt 109,00
Power Ranger II	dt 119,00
Primal Rage	dt 129,00
Revolution X	dt 119,00
Star Trek: Deep Sp. Nine	dt 129,00
Star Trek: Next Gen.	dt 104,95
Super Bomberman III	dt 119,00
Super Mario Kart	dt 69,00
Super Mario World II	dt 104,95
The Mask	dt 129,00
Tetris II	dt 109,00
Theme Park	dt 99,95
Tim in Tibet	dt 129,00
Urban Strike	dt 119,00
Utopia	dt 129,00
Weapon Lord	us/dt 129,00
Wild Guns	dt 109,00
WWF Raw	dt 79,00
WWF Wrestling Arcade	dt 119,00
Waterworld	dt 119,00
Zelda III	dt 99,00



Adventure & Rollenspiele

US-Adapter dt/us/jp 39,00	
Brain Lord us 129,00	
Breath of Fire us 149,00	
Breath of Fire II us 149,00 i.V.	
Chrono Trigger us 149,00	
Final Fantasy II us 149,00	
Final Fantasy III us 149,00	
Illusion of Time us 119,00	
Lufia II us 149,00 i.V.	
Robotrek us 139,00	
Romance IV us 159,00	
Secret of Evermore	dt 108,95
Secret of Evermore	us 149,00
Secret of the Stars	us 129,00
Shadowrun dt 129,00	
The 7th Saga II us 149,00 i.V.	
Hintbooks:	
Final Fantasy III us 59,00	
Breat of Fire us 59,00	
Killer Instinct us 49,00	
Chrono Trigger us 59,00	

HOT PRICE

SONY

Sony+Demo CD	dt 569,00
RGB-Kabel	dt 29,00
Link Kabel	dt 59,00
Mouse	dt 59,00
Joypad	dt 59,00
Memory Card	dt 49,00
Adapter	us/dt/jp 99,00
A-Train	dt 99,95
Ad&D Forgotten Realms	dt 99,95
Aftermath	dt 99,95
Alien Trilogy	dt 94,95
Air Combat	dt 89,95
Assault Rigs	dt 89,95
Casper	dt 99,95
Cybersled	dt 89,95
Cyberia	dt 99,95
Destruction Derby	dt 94,95
Descent	dt 99,95
Disc World	dt 89,95
Extreme Sports	dt 89,95
FIFA Soccer '96	dt 99,95
Goal Storm	dt 99,95
Hebereke popoitto	dt 89,95
John Madden F. 96 22.12.	dt 89,95
Jack is Back	dt 89,95
Jumping Flash	dt 89,95
Kileak the Blood	dt 89,95
Krazy Ivan	dt 89,95
Lone Soldier	dt 89,95
Lemmings 3D	dt 89,95
Lost Vikings 2	dt 99,95
NBA Jam T.E.	dt 94,95
NFL Quarterback '96	dt 89,95
NHL '96	dt 89,95
Nova Storm	dt 89,95
Motor Toon GP	dt 89,95
Panzer General	dt 89,95
Parodius Deluxe	dt 89,95
PGA Tour Golf '96	dt 89,95
Philosoma	dt 89,95
Primal Rage	dt 89,95
Street Racer	dt 89,95
Raiden	dt 79,95
Rapid Reload	dt 89,95
Rayman	dt 89,95
Revolution X	dt 89,95
Ridge Racer	dt 99,95
Road Rash	15.12. dt 89,95
Rock'n'Roll Racing II	dt 99,95
Shock Wave	8.12. dt 89,95
Shell Shock	dt 79,95
Sim City 2000	dt 99,95
Street Racer	dt 89,95
Starblade Alpha	dt 89,95
Street Fighter Movie	dt 94,95
Tekken	dt 99,95
Theme Park	dt 89,95
Thunderhawk	dt 79,95
Toeshinden	dt 89,95
Twisted Metal	dt 89,95
Virtual Snooker	dt 89,95
Viewpoint	dt 89,95
Wipe Out	dt 99,95
War Hawk	dt 89,95
Waterworld	dt 99,95
WWF Arcade	dt 99,95
Wing Commander	19.1. dt 99,95
X-Men	dt 89,95

Saturn	
Saturn +1 Pad	dt 629,00
Video-CD Karte (MPEC)	dt 324,95
Action Replay	dt 99,00
Adapter us/dt/jp	dt 59,00
Backup Memory	dt 99,00
Lenkrad	dt 129,00
Control Pad	dt 39,90
Demo CD	jp 59,00
Adv. Military Com.	jp 179,00
+dt Kurzanleitung	
Alien Trilogy	dt 99,95
Astal	jp 99,00
Aftermath	dt 109,00
Bug	dt 99,00
Blackfire	dt 1. V. dt 99,00
Casper	dt 99,00
Clockwork Knight I	dt 99,00
Clockwork Knight II	dt 99,00
Congo	dt 1. V. dt 99,00
Cyberia	dt 99,00
Cyber Speedway	dt 99,00
Descent	dt 109,00
Daytona USA	dt 129,00
Digital Pinball	dt 99,00
The Duell	dt 129,00
FIFA Soccer '96	dt 99,00
Fighter pro Wrestl.	jp 119,00
F-1 Formula One	jp 139,00
King of Boxing	jp 129,00
King of Racing	jp 139,00
Layer Section	jp 129,00
Mystery Mansion	dt 129,00
NHL '96	dt 99,00
NFL Quarterback '96	dt 89,95
NBA Jam T.E.	dt 99,00
NBA Basketball	dt 1. V. dt 99,00
NBA All Star Hockey	us 129,00
Off World Interceptor	us 99,95
Panzer Dragon	dt 99,95
Parodius	dt 89,95
Primal Rage	dt 89,95
Pebble Beach Golf	dt 89,95
Rayman	dt 89,95
Robotica	dt 89,95
Romance IV	us 139,00
Revolution X	dt 89,95
Riglord Saga	us/jp 139,00
Race Drivin	jp 99,00
Sega Rally	us/jp 124,95
Shanghai	us 99,00
Shinobi X	dt 99,00
Street Fighter Movie	dt 99,00
Shining Wisdom	us/jp 129,00
Sim City 2000	us 129,00
Slayer	dt 99,00
Steam Gear Mash	jp 129,00
Street Racer	dt 89,95
Sui-Ke-Enbu	jp 99,00
Theme Park	dt 89,95
Thunderhawk	dt 89,95
Thunderstorm +	
Road Blaster	jp 129,00
Toeshinden	jp 129,00
Twin Bee Deluxe	jp 129,00
Virtua Cop+Pistole	jp 179,00
Virtua Fighter	dt 99,00
Virtua Fighter Remix	dt 64,95
Virtua Fighter II	jp 124,95
Virtua Hang On	jp 129,00
Virtua Hydite	dt 99,00
Virtua Racing	us 129,00
Virtua Open (Tennis)	jp 129,00
Virtua Snooker	dt 109,00
World Series Baseball	us 129,00
Wing Arms	jp 129,00
X-Men	jp 139,00

Neo Geo CD	
Pulstar	us 129,00
King of Fighters '95	us 129,00
World Heroes Perfect	us 129,00
Mr. Do	us 129,00
Kabuki Klash	us 129,00
King of Fighters II	us 129,00
Aero Fighters II	us 129,00
Aero Fighters III	us 129,00
Metal Slag	us 129,00
Fatal Fury III	us 129,00
Panic Bomberman	us 129,00
Super Sidekicks III	us 129,00
Viewpoint	us 129,00
Power Spikes II	us 129,00
Street Hoop	us 129,00
Samurai Showdown II	us 129,00
Samurai Showdown III	us 129,00
Savage Reign	us 129,00
Top Hunter	us 129,00
Art of Fighting	us 129,00
Galaxy Fight	us 129,00

3DO	
3DO+FIFA Soccer	dt 649,00
Blade Force	dt 89,95
'D'	us 109,95
Flying Nightmares	dt 89,95
Killing Time	dt 89,95
John Madden F.	us 69,00*
Space Hulk	dt 99,00
Road Rush	dt 99,00
Wing Commander III	dt 99,00
Panzer General	dt 99,00

Jaguar	
Rayman	dt 119,00
Pitfall	dt 119,00
Pinball Fantasies	dt 129,00
Iron Soldier	dt 89,00*
Alien vs. Predator	dt 89,00*
Flashback	dt 119,00
Fight of Life	dt 129,00
Sensible Soccer	dt 129,00
Flip Out	dt 129,00
Crescent Galaxy	dt 69,00*
Raiden	dt 69,00*
Dino Dudes	dt 69,00*
Club Drive	dt 59,00*
Bubsy	dt 69,00*
Kasumi Ninja	dt 89,00*
Syndicate	dt 89,00*
Val d'Isere	dt 79,00*

Virtual Boy&Spiele auf Anfrage!

Game Boy&Spiele auf Anfrage!

NES&Spiele auf Anfrage!

US-NES Spiele auf Anfrage!

andere SYSTEME auf Anfrage!

A.B. Games
Mainsdorfer Weg 30
23701 Eutin
Nur Versand

Spiele mit * sind Gebrauchtspiele (mit Verpackung und Anleitung) nur solange der Vorrat reicht!

AB 300,00 DM
Versandkostenfrei

Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Keine Haftung für Kompatibilität

Händler
willkommen

Tel. 0 45 21- 48 73
oder Tel. 0 45 21- 7 14 97 · Fax 10 25

Mo-Fr 12.00-20.00
Sa u. So 12.00-18.00

Neo Geo-Fans sollten sich schon mal ihre restlichen Weihnachtsskröten aufsparen, denn der dritte Teil von Samurai Shodown ist im Anmarsch!

Fast drei Jahre sind bereits vergangen, seit dem SNK mit *Samurai Shodown* erstmals der Aufstieg ins königliche Beat'em-Up-Lager gelang. Seit dem famosen zweiten Teil ist gerade mal ein knappes Jahr ins Land gezogen, und schon bahnt sich eine weitere Fortsetzung ihren Weg an die heimische Prügel-front. Fünf brandneue Gesichter strahlen Euch neben sieben altbekannten Haudegen im Charakter-Screen entgegen. Bis auf den Schwertkrieger "Genjuro" mußten alle Greenhorns von *Samurai Shodown 2* ausnahmslos ihre Koffer packen. Unter den Newcomern befinden sich völlig unverbrauchte Visagen wie Nippon-Puppe "Shizumaru Hisame", die vortrefflich mit ihrem Son-

nenschirm umzugehen versteht oder Muskelprotz "Gaira Caffein", der seine überdimensionale Stahlkugel-Halskette als Schlagwaffe einsetzt. Die eiskalte Lady "Rimnerei" dagegen macht sich mit ihren Gefrierkünsten einen Namen. Am besten von allen neuen Kämp-

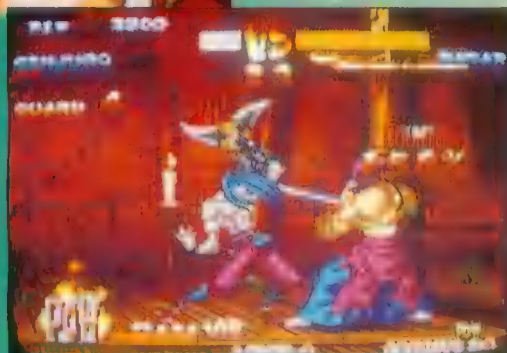
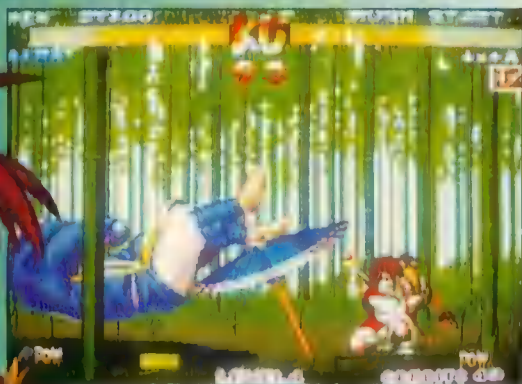
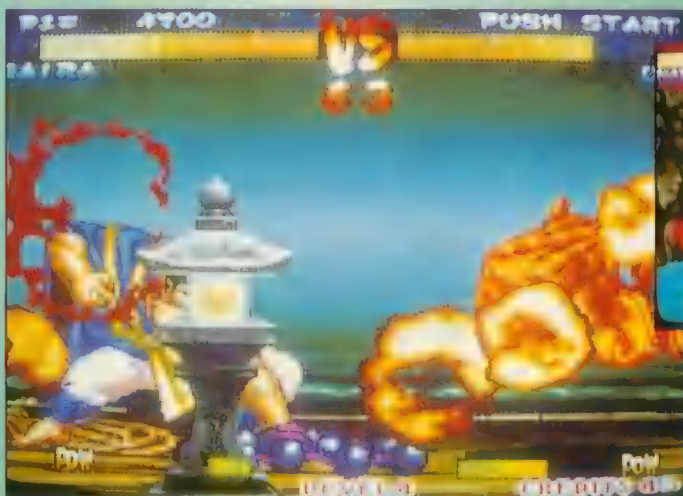
fern gefiel "Basara Kubikiri", der mit seinem messerscharfen Sichel-Wurfstern bei seinen Kontrahenten kein Haar an der Birne läßt. Zu guter Letzt hat sich noch "Shiro Amakusa" – der Final-Boß vom ersten Teil – dazu bereit erklärt, sich für die gute Seite einzusetzen. Auch die alte Garde aus dem Urspiel meldet sich mit einer überarbeiteten Special Move-Palette zurück. Und was wäre eine Fortsetzung ohne grund-

Feurig geht's auch im dritten Samurai-Teil zur Sache

legende Neuerung? Jeder der Recken hat eine zweite Identität geschenkt bekommen, die Ihr direkt anwählen könnt. Äußerlich unterscheiden sich die Doppelgänger nur durch ein anderes Klamotten-Outfit. Dafür verfügt das Spiegelbild über ein leicht abgeändertes Schlag-Repertoire. Und was wäre ein Update ohne renovierte Hintergründe? Hier waren die Designer wirklich auf der faulen Haut gelegen. Bis auf ein paar wenige Ausnahmen wirken die Kämpferkulissen trist und einfallslos. Die Schauplätze wechseln zwar nach dem Tageszeiten-Prinzip, dennoch bleibt die Detailfülle im großen und ganzen unverändert. Ansonsten sind in punkto Grafik-Verbesserungen nur die Figuren ein bißchen größer gewachsen. Eure Lebensenergie und alle anderen Daten werden wie üblich am oberen Bildschirmrand angezeigt. Auch die Super-Death-Move-Anzeige im unteren Bereich ist wieder vorhanden. Allerdings könnt Ihr diese durch gleichzeitiges Drücken von A+B+C jederzeit bis zum Maximum aufladen und dann den angezeigten Super-Special-Move ausführen. Mit der leicht überarbeiteten CD-Version darf frühestens im Januar gerechnet werden.

WS

SAMURAI SHODOWN III



Als neue Taktik könnt Ihr den Gegner umlaufen und hinterrücks angreifen



Samurai-Krieger Kyoshiro hat einen gefräßigen Frosch im Handgepäck



SZENE-CHAT

Nun hat einer aus dem Team es also leidenschaftig probegespielt, Nintendos Ultra 64, das in Japan "Nintendo 64" heißt. Auf der Shoshinkai, Nintendos Hausmesse nahe Tokio, präsentierten sich hundert fertige Vorseriengeräte den Augen der gespannten Weltöffentlichkeit. Statt der angekündigten "mindestens fünf" Spiele waren enttäuschenderweise nur zwei zumindest soweit fertig, daß unser Japan-Besucher für ein Probespiel Hand an das neue Dreihorn-Joyypad legen konnte. Seine Berichte klangen allerdings eher moderat enttäuscht als hellauf begeistert. Nach der ersten spontanen Euphorie begann sich das flaue Gefühl im Magen auszubreiten, Nintendo könne dieses Mal den Bogen überspannt haben. Denn sooo toll, wie die selbstbewußten Nintendo-Ankündigungen in den zurückliegenden Monaten wieder und wieder versprochen, ist das Ultra 64 eben doch nicht. Wenn einer so erfolgreich und mächtig ist wie Nintendo und solche Sprüche klopft, dann erwartet die Welt eine wahre Videospiel-Revolution. An eine Firma wie Nintendo legt man eben andere Maßstäbe, als an einen Zwerg wie z. B. Atari, der ums Überleben kämpft. Eine Revolution ist das Ultra 64 leider nicht – zumindest nicht technisch, denn so groß ist der Abstand zu den Konkurrenzgeräten PSX und Saturn nicht. Es kann keine Rede davon sein, daß das Ultra 64 alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Zwar begeistert der niedrige Preis für das Grundgerät, doch das zusätzliche Magnetic-Disc-Laufwerk wird folgen – muß folgen, um den CD-Geräten langfristig paroli bieten zu können – aber mit der nicht ganz billigen Erweiterung wird der Ultra 64-Preis höchstwahrscheinlich sogar über dem der Hauptkonkurrenten Sega und Sony liegen. Nintendo-Japan-Chef Yamauchi betonte in seiner Messe-Ansprache denn auch weniger die technische Überlegenheit des Geräts, sondern beschränkte sich darauf, die Spiele der 32-Bit-Konkurrenz zu kritisieren und die Spielbarkeit der eigenen Konzepte zu preisen: Ultra 64-Spiele böten nie dagewesene Spielbarkeit und Spielkonzepte. Und dann ein 3D-Mario zuerst? Na gut, es ist viel zu früh für Interpretationen, doch man möge mir verzeihen, wenn ich nach monatelanger Vorfriede jetzt doch ein wenig skeptisch klinge. Jetzt tickt die Uhr gegen Nintendo: Sega und Sony können ruhiger als vorher ihren Vorsprung ausbauen, während Nintendo notgedrungen weiter am SNES festhält. Das bietet zwar immer noch klar das beste Preis-Leistungs-Verhältnis aller Konsolen, doch so mühelos, wie Nintendo seinerzeit das viel früher erschienene Mega Drive kassierte, wird es dieses Mal nicht mehr gehen...

Der Versand Nintendo64



Tel 0261-36658
Fax 0261-36657
Auch für Händler!



Nintendo 64: Tagespreis

Ultra Mario Kart: 159.-

Killer Instinct 2: 159.-

Cruis'n USA: 159.-

Weiteres auf Anfrage!

Playstation, dt: 579.-
Ridge Racer 2: 119.-
Tekken 2: 119.-
Resident Evil: 119.-
Saturn, dt: 599.-
Virtua Fighter 2: 119.-
Sega Rally: 119.-
Weiteres auf Anfrage!

**Ladenlokal *Skate & GAME*
Schloßpassage in Koblenz**

GAME NEWS the shops

Die Videospiel-Shops mit Pfiff !!!

NEO GEO CD-ROM AKTION

Count Bout	Fr. 60.-	Ninja Commando	Fr. 48.-
Aero Fighters 2	Fr. 58.-	Puzzle Bobble	Fr. 60.-
Art Of Fighting 2	Fr. 58.-	Puzzled	Fr. 48.-
Baseball Stars 2	Fr. 52.-	Sengoku	Fr. 60.-
Baseball Stars Prof...	Fr. 48.-	Sengoku 2	Fr. 60.-
Blue's Journey	Fr. 48.-	Street Hoop	Fr. 60.-
Crossed Sword	Fr. 48.-	Super Baseball 2020	Fr. 60.-
Fatal Fury 3	Fr. 80.-	Super Sidekicks 1	Fr. 60.-
Football Frenzy	Fr. 52.-	Super Sidekicks 3	Fr. 80.-
Ghost Pilot	Fr. 60.-	The Super Spy	Fr. 48.-
Karnov's Revenge	Fr. 80.-	Top Hunter	Fr. 58.-
King Of Monster 2	Fr. 52.-	Top Player's Golf	Fr. 48.-
Last Resort	Fr. 52.-	Trash Rally	Fr. 48.-
League Bowling	Fr. 48.-	Windjammers	Fr. 60.-
Mahjong	Fr. 48.-	World Heroes	Fr. 48.-
Mutation Nation	Fr. 68.-	World Heroes 2	Fr. 60.-
Ninja Combat	Fr. 48.-		

NEO GEO CD PAL-Version inkl. 2 Pad's **Fr. 319.-**

NEO GEO SOUNDTRACKS Fr. 20.-

Art Of Fighting 2 / Fatal Fury 2 / Fatal Fury Special-Im. Album / Last Resort-Fatal Fury 1:/ Neo Selection / Samurai Shodown 1 / View Point / World Heroes 2 Im. Album.

Wir akzeptieren auch gerne folgende Kreditkarten für Ihre Versandbestellung.
Einfach anrufen und Kartenummer sowie Verfallsdatum durchgeben.

Master Card / Eurocard / VISA / American Express

Game News im Internet : <http://www.mgs.ch/mgs/gnews>

Kramgasse 17
Bayweg 9
Im Shoppyländ
La Tour Shopping

CH-3011 Bern
CH-5123 Belp
CH-3321 Schönbühl
CH-3250 Lyss

Tel: 031/311'86'33
Tel: 031/819'75'89
Tel: 031/859'66'33
Tel: 032/ 84'42'22

Gebrauchtspiele !

– An- und Verkauf –

SEGA • Nintendo • NEO-GEO • Sony

030/7 87 51 92 – 030/7 81 15 36

„Marktübersicht Telespiele“ gratis!

TVGAMES

10823 Berlin Schöneberg, Grunewaldstr. 81 – 7875192
13353 Berlin Wedding, Brüsseler Str. 19 – 4532273

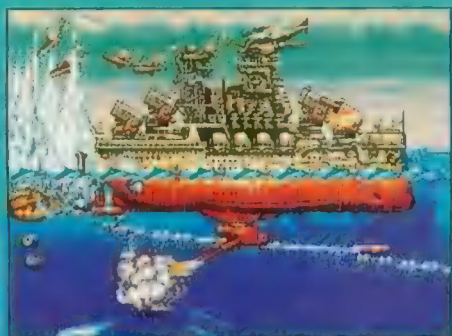
Feuer Frei!

Das letzte Ballerspiel-Relikt des legendären R-Type-Erfinders wird gerade für Saturn und Playstation umgesetzt. Auf dieser Seite stellen wir Euch die gerade in Japan erschienene Sony-Variante vor.

Nach dem bombastischen Pulstar-Debüt für das Neo Geo ist nun die Playstation an der Reihe, um ihre Ballerqualitäten erneut unter Beweis zu stellen. Die kleine japanische Softwarefirma X-Wing schnappte sich die Rechte für *In the Hunt*, das im Automatenoriginal von "Irem" stammte. Bei *In the Hunt* steuert Ihr ein kleines U-Boot durch sechs feindverseuchte Unterwasser-Levels, jeder mindestens von einem bildschirmfüllenden Obermotz bewacht. In einem halben Dutzend Stages wird geschossen, was das Boot hergibt. Ihr startet in der Tiefsee, gelangt dann an die Oberfläche, taucht in einen Vulkan hinab, durchquert eine versunkene Stadt und



Kalt erwischt vom Gefrierstrahl



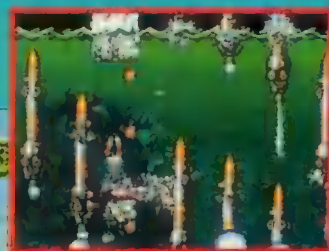
Diverse Zwischengegner schocken Euch mitten im Level



Der letzte (?) Level führt Euch in eine High-Tech-Umgebung

sucht schließlich die Basis der Alien-Bösewichte auf. Als Standardwaffe verfügt Euer U-Boot über einen unbegrenzten Torpedo-Vorrat, die gleichzeitig horizontal und vertikal abgefeuert werden können. Einige Feinde schleppen Behälter mit sich herum, die nach Dau-

erbefuerung ihren wertvollen Inhalt offenbaren: Verschiedene Extrasymbole poweren Euren Schuß auf oder bringen eine neue Waffengattung mit in das Spiel. Euer Boot kann

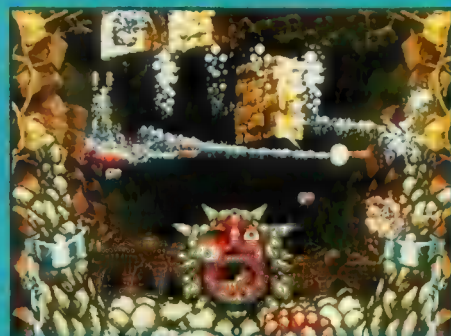


Es raucht der Torpedo-Schlot im Echolot

Links: Das absolute Explosions-Chaos: Hilfe!!
Wo bin ich?



Bei In the Hunt geht's ballertechnisch heiß her. Non-Stop-Action ohne Ende!



Dieser Obermotz scheint sichtlich etwas erzürnt zu sein



Feuer frei aus allen Rohren!

z.B. auch Lenkraketen versenden, die sich selbständig an die Düse des Gegners heften. Das Verhalten der Feindsprites und Oberbösewichte schwankt zwischen "dumm" und "superhartnäckig". Zur großen Freude aller geselligen Videospieldarfst man auch zu zweit gleichzeitig die bösen Eindringlinge bearbeiten. Wagt man sich alleine auf den Bildschirm gibt's zumindest kein Gerangel um die zahlreichen Extras. Wer sich die wenigen Continues mit einem Mitspieler teilen muß, wird anfangs wahrscheinlich schnell vor dem finalen Game Over stehen. Zum hektischen Spielbetrieb gibt's fetzige Musikstücke, die ebenfalls 1:1 von dem Automaten übernommen wurden. Wie bereits bei anderen Umsetzungen geschehen, ließen es sich die Entwickler nicht nehmen, eine verbesserte Musik- und Spielvariante einzubauen. Ballerfans sollten sich auf schlaflose Nächte einstellen. Von *In the Hunt* kommt man nämlich nicht so schnell los. WS

Importmuster von MARO

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten.

Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge



Dirk

Wählt sich für seinen PC auch ein Modem, da er Gefallen an Jans neuer Bildergalerie gefunden hat



Hartmut

Hat einen vollgestopften Terminkalender, der locker dem von Bill Clinton Konkurrenz machen könnte



Ralf

Schreibt sich bereits für das nächste Studium ein, da er auch '96 immer bis mittags pennen will

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der

System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Nintendo
Megabit: 32
Testversion von: Rare
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Musik: 80%
Soundeffekt: 75%
Grafik: 81%



Spiel-
spaß 90%



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat



super



geht so



na ja

Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Keine Spiel-
wert-Wertung



wegen über Gewaltszenen

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Aus diesem Grund erhalten solche Titel keine Spielspaßwertung.

Ganz oben findet ihr die Beschreibung des Spieltyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigen) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importspiele.



Wolfgang

Schimpft auf die Konkurrenz, die immer Vorversionen testet, dabei hatte er VF2 als Erster in Europa



Tet

Konnte seine Attraktivität bei den Kollegen erheblich steigern, da er "es" bereits gesehen hat



Robert

Wurde zum Vize ernannt und ist inzwischen schon ganz heiser vom vielen Anschreien



Jan

Zieht sich z.B. halbseriösen Mapboxen Bilder, die nur sehr bedingt etwas mit dem Hock zu tun haben

Das Kleingedruckte

Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung,

desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die

Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflusst, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

1	(1) Super Mario World 2	SNES	Nintendo
2	(2) Asterix & Obelix	Game Boy	
3	(4) Donkey Kong Land	Game Boy	
4	(6) Die Schlimpe	Game Boy	
5	(new) I.S.S. Deluxe	SNES	
6	(3) Asterix & Obelix	SNES	
7	(1-2) Super Mario Land	Game Boy	
8	(new) Tetris 2	Game Boy	
9	(8) Donkey Kong Country	SNES	
10	(5) Super Mario Land 3	Game Boy	
1	(1) NHL Hockey '96	Mega Drive	Sega
2	(2) Theme Park	Mega Drive	
3	(8) NHL Hockey '95	Mega Drive	
4	(6) Die Schlimpe	Mega Drive	
5	(4) Light Crusader	Mega Drive	
6	(1-2) WWF Raw	Mega Drive	
7	(new) FIFA Soccer '96	Mega Drive	
8	(5) Story of Thor	Mega Drive	
9	(10) Prisoner Rage	Mega Drive	
10	(2) FIFA Soccer '95	Mega Drive	

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 100 ausgewählten Spiele-Händlern.

VG-Leser Top 10

1	Ridge Racer	Sony Playstation
2	Destruction Derby	Sony Playstation
3	Daytona USA	Sega Saturn
4	Tekken	Sony Playstation
5	Wipacow	Sony Playstation
6	Killer Instinct	Super Nintendo
7	B.A. Toshinden	Sony Playstation
8	Virtua Fighter Remix	Sega Saturn
9	Chrono Trigger	Super Nintendo
10	Hayman	Playstation/JAG

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

1	Sega Rally	Saturn	93%
2	Virtua Fighter 2	Saturn	90%
3	FIFA Soccer '96	Playstation	86%
4	Madden '96	Mega Drive	86%
5	Toshinden 8	Playstation	86%
6	NBA '96	Mega Drive	85%
7	Pulsar	Neo Geo	85%
8	Maui Mallard	Mega Drive	83%
9	Thunderhawk 2	Playstation	83%
10	Warhawk	Playstation	83%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit Warhawk, Sony Playstation
hört zur Zeit Dog Eat Dog, die neue halt...
Film-Favorit Sieben



spielt zur Zeit Sega Rally, Sega Saturn
hört zur Zeit Club Zone, Hands Up
Film-Favorit Ace Ventura 2



spielt zur Zeit Toshinden S, Sega Saturn
hört zur Zeit Headsex, Technohead
Film-Favorit Species



spielt zur Zeit Diddy's Kong Quest, SNES
hört zur Zeit Prime Numbers
Film-Favorit KIDS



spielt zur Zeit Maui Mallard, Mega Drive
hört zur Zeit Autechre, Tri Ripetae
Film-Favorit KIDS



spielt zur Zeit Namco Museum Vol.1, PSX
hört zur Zeit Beatles, Anthology
Film-Favorit Sieben



spielt zur Zeit Virtua Fighter 2, Sega Saturn
hört zur Zeit Final Fantasy VI, Soundtrack
Film-Favorit 9 Months

Kinohits des Monats

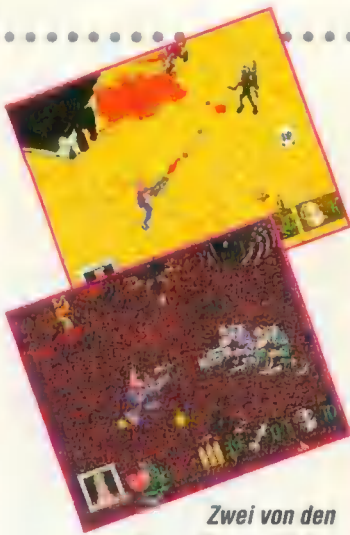
- 1 Pocahontas Disney-Zeichentrickfilm
- 2 Apollo 13 mit Tom Hanks und Kevin Bacon
- 3 9 Months mit Hugh Grant und Julianne Moore
- 4 Free Willy 2 mit Jason J. Richter und A. Schellenberg
- 5 KIDS mit Leo Fitzpatrick und Justin Pierce
- 6 Santa Claus mit Tim Allen und Judge Reinhold
- 7 Nobody's Fool mit Paul Newman
- 8 Das Netz mit Sandra Bullock
- 9 Der Totmacher mit Götz George
- 10 Stadtgespräch mit Katja Riemann und Kai Wiesinger

Quelle: VG

Wertungsliste

Immer wieder fragen Leser an, welches Spiel wann getestet wurde und welche Spielspaß-Wertung es erhalten hat. Nach über drei Jahren Video Games ist unsere Wertungsliste allerdings auf ein derart stattliches Maß angewachsen, daß der Abdruck im Heft, wie wir dies in früheren Ausgaben zu tun pflegten, mehr als zehn Seiten füllen würde. Aus diesem Grund haben wir die Wer-

tungsliste ausgelagert. Ihr könnt sie gegen einen kleinen **Unkostenbeitrag von 10 Mark in bar oder Briefmarken bei der Redaktion bestellen.** Die Liste ist im Moment 42 Seiten stark und enthält alle VG-Tests nach Systemen geordnet. Die Liste wird jeden Monat ergänzt. Mittlerweile indizierte Titel tauchen natürlich nicht mehr in der Wertungsliste auf.



Zwei von den fiesen Typen mit den fetten Knarren, Zeit für Quasars berühmten Kreiseltrick



Den kleinen Mann im gelben Pullover müßt Ihr retten



Bei Quasar kracht's gewaltig

Wenn irgendwo in der Galaxis mal wieder der Punk abgeht, Drogen- und Menschenhändler ihr Unwesen treiben, oder fliegende Schildkröten die Vorfahrt nicht beachten, tritt Captain Quasar in Aktion, der beste Mann der Weltraumpolizei (was ein ziemlich düsteres Bild auf den Zustand der intergalaktischen Ordnungshüter wirft). Alleine oder im Duett, wobei der zweite Mitspieler Quasars Kollegen Captain Pulsar übernimmt, landet Ihr auf verschiedenen Planeten, um bestimmte Aufgaben zu lösen. Unter anderem befreit Ihr Geiseln, zerstört mit Drogen vollgestopfte Raketen und verhaftet die größten Halunken des Universums. Bewaffnet ist Quasar mit einem Maschinengewehr, das gleichzeitig auch Raketen abfeuert, sowie einem Vorrat an Handgranaten. In jedem Level versteckt findet Ihr Munition und spezielle Items, die Eure MG kräftig auffrisieren. Im Prinzip läßt sich alles, was auf dem Bildschirm auftaucht, wegbla-

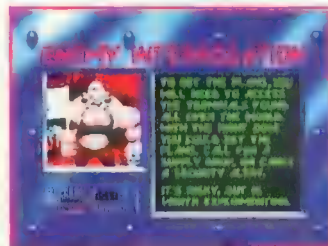
Allmächtiger! Captain Quasar

sen. Häuser, Pflanzen, Fahrzeuge, Aliens, Statuen. Jeden Gegenstand könnt Ihr mit der richtigen Waffe in die Luft jagen. Gegner, die eine weiße Fahne schwenken, geben Euch wichtige Hinweise, sobald Ihr sie berührt. Im Pausenmenü speichert Ihr Euren Spielstand ab, werft einen Blick auf die Karte und überprüft, wieviel der aktuellen Aufgabe Ihr schon absolviert habt. rz



„Alleine schon wegen der genialen Musik lohnt sich die Anschaffung von Captain Quasar. Gleich zu Beginn seht Ihr ein computer-generiertes Musikvideo, das auch bei MTV einen Ehrenplatz verdient hätte. Der fetzi-

ge Country-Dance-Mix aus dem ersten Level könnte von den Rednex stammen, und auch die weiteren Stücke würden in jeder Dorfdisco für Stimmung sorgen. Ansonsten ist bei Captain Quasar Action pur angesagt. Der Finger bleibt ständig auf dem Feuerknopf, von allen Seiten greifen ununterbrochen irgendwelche häßlichen Aliens an. Dank der comicartigen Grafik wirkt das eigentlich martialische Spielprinzip aber eher witzig als brutal. Obwohl es eigentlich in fast allen Spielabschnitten immer nur darum geht, möglichst alles in die Luft zu jagen und das eigentliche Ziel fast zur Nebensache wird, kommt nie Langeweile auf. Bei Captain Quasar wurde endlich mal mehr Wert auf Spielspaß als auf Grafik gelegt, das Resultat ist ein erstklassiges Action-Game.



Oben: Einige feige Verräter geben Euch wertvolle Hinweise
Rechts: Die Karte ist sehr hilfreich



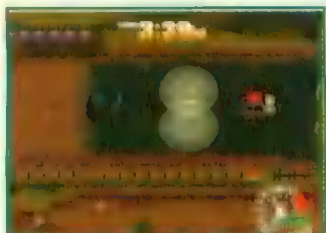
System: 3 DO
Spieletyp: Action
Megabit: CD
Hersteller: 3 DO
Testversion: 3 DO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 75%
Musik: 85%
Soundeffekte: 82%

Spiel-spaß 82%

Von links nach rechts: Der dunkle Minen-Level, Quasars cholerischer Chef, die Wirkungen einer Smartbomb, wir bummeln im Waffengeschäft, Friede seiner Asche...



Noch eine Umsetzung eines 16-Bit-Spiels für Atari 64er! **Power Drive Rally** ist ein Draufsichtrennspiel, in dem Ihr nach Preisgeldern strebt. Diese legt Ihr in Reparaturen und neuen Fahrzeugen an. Ihr arbeitet Euch so vom Cinquecento (oder Mini-Cooper) über den Opel Astra (oder Clio) bis zum Ford Cosworth (oder Toyota Celica) hoch. Wie schon auf dem Super Nintendo (Test in VG 1/95) eiert Ihr über anspruchsvolle Strecken von Asphalt über Eis bis hin zur Schotterpiste. Zwischendurch wird immer wieder ein Geschicklichkeitstest eingestreut, bei dem Ihr Eure Genau-



Nett, aber belanglos: Nachts könnt Ihr mit Licht fahren

Minis a go-go Power Drive Rally

igkeit und Fahrzeugkontrolle unter Beweis stellen müßt. Besteht Ihr die Tests nicht, geht Euch schnell die Kohle aus. Im Vergleich zum Vorgänger wurde die Grafik etwas aufgebohrt, Richtungsanweisung kommen nicht mehr mit Pfeilen sondern mit Sprachausgabe, und das Paßwort wurde durch eine Speicheroption ersetzt.



Toll, der Himmel spiegelt sich in der Pfütze; na und?



„Macht vollen Gebrauch von den Möglichkeiten der fortschrittlichen Jaguar-Konsole“ sagt die Packung. Daß ich nicht lache! **Power Drive Rally** ist zwar liebevoll gestaltet und enthält feine Details, für den Sprung von 16 auf 64Bit sind mir die Unterschiede aber definitiv zu gering. Wie der Vorgänger ist auch die Jaguar-Version was für Könner. Die Kisten sind schwierig zu manövrieren und

wer Bestzeiten hinlegen will, muß eifrig trainieren (Frustr garantiert). An sich ist **Power Drive Rally** ein nettes Spiel, allerdings von Machart und Spielprinzip her völlig veraltet. Wer soll sich nach einem Vergleich mit **Sega Rally** oder **Ridge Racer** noch für sowas interessieren?

System: Jaguar
Spieleart: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Rage
Testversion:
Time Warner Int.
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 58%
Musik: 45%
Soundeffekte: 48%

Spiel-spaß 68%

news: alle bemitleiden tet, der in zwei tagen 12 seiten messebericht machen muß. keiner hilft.

Und schon wieder hat ein ausgedienter 16 Bit-Titel nach nur sechsmonatiger Konvertierungszeit den Sprung auf Ataris Nischenkonsole geschafft (komischerweise hat sich im Vergleich zur SNES-, bzw. MD-Version allerdings kaum was verändert). Nach wie vor besteht das Grundprinzip von **Fever Pitch Soccer** - was auch immer der Name bedeuten soll - aus extrem schnellem Action-Fußball ohne störende Regeln. Nach der Sprachauswahl kann nämlich nur noch eingestellt werden, ob Ihr gegen einen Freund oder im Turniermodus gegen je sieben computergesteuerte Natio-



Schaedle vor, noch ein Tor!!!
Unser Wolff ist überall am Ball.

Fever Pitch Soccer

nalteams aus Asien, Afrika, Amerika und Europa antreten möchte, wenn man mal von den drei Schwierigkeitsgraden, bzw. der einstellbaren Halbzeitlänge absieht. Die Animation des Torwerts ist dürftig, alle Spieler sind fuzziel klein und deren Namen durch die Bank weg frei erfunden, ein Spieler-Editor ist nicht vorhanden. Dafür beherrschen Eure Kicker unterschiedliche Special-Moves - Action lautet schließlich das Motto!



So in etwa sehen dann die Special-Moves Eurer Kicker aus



„Wer eine „echte“ Fußballsimulation sucht, der ist mit dem einzigen Konkurrenzprodukt, **Sensible Soccer**, besser beraten, ansonsten ist **F.P.S.** auch kein Fehlkauf. Am Anfang wirkt das Rumgebolze noch ziemlich hektisch, nach kurzer Eingewöhnungsphase stellt sich der nötige Spaß aber von selbst ein. Die Spieler sind leider nur unmerklich größer, als auf den beiden anderen Systemen, etwas unlogisch ist die von **Match** zu **Match** unterschiedliche Namensvergabe bei den einzel-

nen Spielern. Mal spielt im deutschen Team der Rasta-Man als Nr 11 (Starstürmer Schaedle), bei der nächsten Partie borgt sich dann der Kolob mit den fetten Schenkeln Wolffs hehren Namen aus. Der Sound tönt zwar glasklar, ist aber wenig vielseitig und klingt wie bei einem Hallenspielschnitt.

System: Jaguar
Spieleart: Fußball
Megabit: 16
Hersteller: U.S. Gold
Testversion: Atari
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 48%
Musik: 60%
Soundeffekte: 62%

Spiel-spaß 72%

NICKELODEON

AAAHH!!!

REAL MONSTERS™

Schrecken ohne Ende!

Bist du reif, ein Monster zu sein?

Hilf Iddis, Kromm und Oblina, das Monsterexamen zu bestehen.
Dafür müßt ihr jede Menge Gegner in die Flucht schlagen.
Zum Beispiel, indem ihr mit euren Augäpfeln Golf spielt.
Da wird der Prüfungstreff zum schaurig-schönen Monsterspaß!

- 20 Monster-Levels und 5 Bonus-Levels
- Monsterswapping zwischen allen drei Monstern
- Witzige Grafiken und abgedrehter Sound

Zu haben auf
SEGA MEGA DRIVE™ und SNES™
Überall dort, wo es Unterhaltungssoftware zu kaufen gibt.



VIACOM
newmedia™



Bei den imposanten Mittel- und Endgegnern ist Taktik gefragt



Erstmals wird auf dem Neo Geo Render-Technik eingesetzt

Für das Neo-Geo (CD) gibt es bereits eine stattliche Anzahl von Shoot'em-Ups, die spielerisch und grafisch mehr oder weniger überzeugen konnten. Durch den Bankrott des renommierten Spieleherstellers IREM, der mit seiner *R-Type*-Serie zu ungeahntem Videospielruhm gelangte, wurde ein wertvolles Potential an talentierten Programmierern und Grafikern freigesetzt. Die meisten Leute sind bei SNK und der alteingesessenen Automatenfirma AICOM untergekommen. Mit *Pulstar* kreierte die Aicom-(Irem)-Truppe ein NG-Ballerspiel, das ohne weiteres auch unter dem Titel *R-Type 4* durchgegangen wäre. Acht beinharte Levels, die sich konsequent von rechts nach links an Eurem Raumschiff vorbeischieben, sind zu meistern. Die Level-Schauplätze reichen von Unterwasserlandschaften über klassische Alien-Szenarien bis hin zum farbenprächtigen Weltraum-Outfit. Ebenso abwechslungsreich sind die zahlreichen Gegner und Obermotze. Die Endgegner dürften auch den abge-

Nur bei der Neo Geo-CD-Version gibt es Intro- und Zwischen-Sequenzen im Anime-Stil zu bewundern

Fire and Forget Pulstar

brühtesten Piloten den Schweiß auf die Stirn treten lassen: Biomechanische Riesenmonster, gigantische Raumschiffestungen und fliegende Roboterdämonen bewachen die Levelausgänge. Das Extrawaffen-Schema entspricht ganz dem Stil von *R-Type* und *Last Resort*. An Extras schwirren neben dem Standardschuß Lenkraketen und Laser herum. Außerdem kann man die obligatorischen Beiboote sowie Speed-Ups ergattern. Durch längeres Feuerknopfdrücken baut Ihr einen

durchschlagenden Beam-Schuß auf. Natürlich darf auch ein Satellit nicht fehlen, der diesmal nicht abkoppelbar ist, sondern als Smartbomb-Ersatz dient.

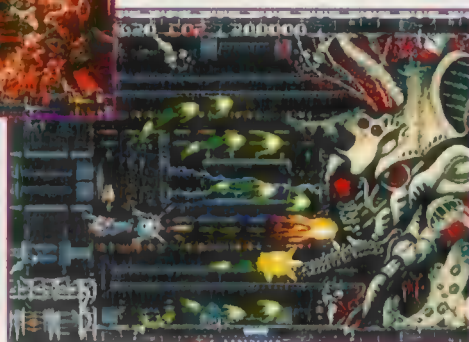
ws



„Einfach phänomenal! Ich hätte nie geglaubt, daß ein Ballerspiel in dieser Qualität auf dem mittlerweile technisch veralteten Neo-Geo



Grafik-Genuß:
Jeder der acht Levels bietet phantastische Hintergrundgrafiken

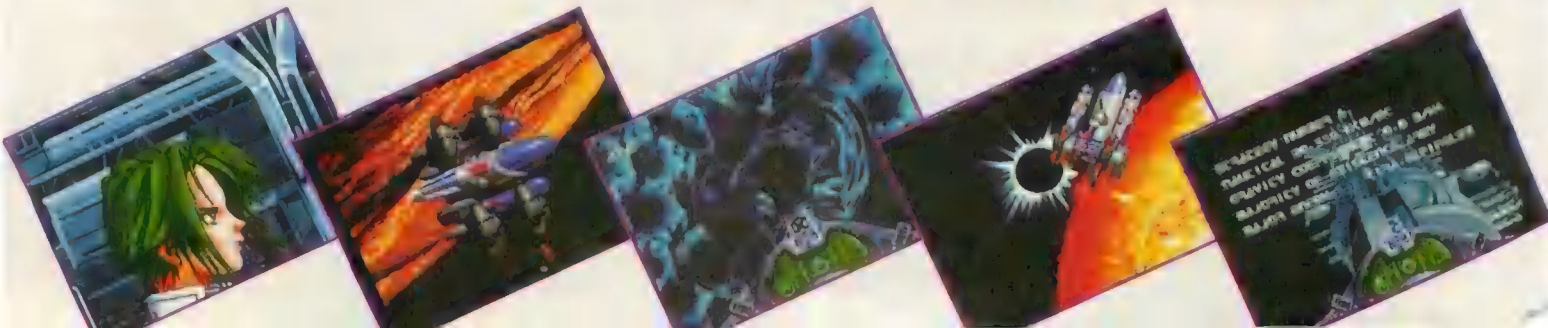


noch machbar ist. Zugegeben, die meisten Ideen sind von berühmten Vorgängern wie *R-Type*, *Gradius* und *Last Resort* geklaut, was auch nicht weiter verwunderlich ist, wenn man bedenkt, wer hinter dieser Meisterleistung steckt. Bei aller Überschwenglichkeit sind natürlich auch einige Kritikpunkte vorhanden: Leider geht bei der enormen Spritedichte der Neo Geo-CPU ständig die Luft aus. Von Level zu Level gibt es willkürliche Ruckelanfälle und störendes Sprite-Flackern, die einem das Überleben nicht gerade erleichtern. Noch ein Wort zu den kläglichen Ladezeiten: Diese betragen ca. 20 Sekunden pro Level-Szenario und der vorher eingeblendeten Zwischensequenz. Letzteres kann zur Schonung der Nerven zum Glück abgeschaltet werden. Ansonsten wird pulsernde Non-Stop-Action pur geboten: Mein Zeigefinger schreit nach einer Feuerpause. Wer auf rasante Shoot'em-Up-Kost steht, die grandios in Szene gesetzt wurde, der kommt an *Pulstar* nicht vorbei. Für Neo Geo-Besitzer gilt: Einfach kaufen... „

System: Neo Geo CD
Spieleart: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Aicom
Testversion: MARO
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Memory-Save-Funktion
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 86%
Musik: 77%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 85%



Ratenkauf von
NEO-GEO CD, Sega
Saturn und Sony
Playstation möglich.

Das Videospiel-Paradies

MARO

MARO jetzt in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756

NEU! NEU! NEU! Indy 500 (jetzt im Laden)
der neue Automatenkracher von SEGA!

NEO-GEO CD ROM

Double Speed (neu) DM 599,90

(Inzahlungnahme von Single Speed möglich.)

Single Speed (neu) DM 399,90

Single Speed (gebraucht) DM 249,90

JOYSTICK DM 129,90

Clubzeitung 3 DM 10,90

CD-ROM Spiele

NAM 1975	DM 99,90
SUPER SIDEKICKS	DM 109,90
CYBER LIP	DM 119,90
THE SUPER SPY	DM 99,90
LAST RESORT	DM 119,90
MAGICIAN LORD	DM 119,90
NINJA COMMANDO	DM 119,90
CROSSED SWORD	DM 119,90
ROBO ARMY	DM 129,90
SENGOKU 2	DM 129,90
TOP HUNTER	DM 129,90
KARNOV'S REVENGE	DM 129,90
WINDJAMMERS	DM 129,90
SUPER SIDEKICKS 3	DM 139,90
FATAL FURY 3	DM 139,90
DOUBLE DRAGON	DM 139,90
AEROFIGHTERS 3	DM 139,90
WORLD HEROES PERFECT	DM 139,90
PULSTAR	DM 129,90
GOAL GOAL GOAL	DM 139,90
METAL SLAG	DM 139,90
LEAGUE BOWLING	DM 99,90
SOCCER BRAWL	DM 119,90
RIDING HERO	DM 119,90
ALPHA MISSION II	DM 99,90
PUZZLED	DM 99,90
BURNING FIGHT	DM 99,90
BASEBALLSTARS 2	DM 119,90
3 COUNT BOUNT	DM 119,90
ART OF FIGHTING 2	DM 119,90
NINJA COMBAT	DM 119,90
BLUES JOURNEY	DM 119,90
TRASH RALLY	DM 119,90
GHOST PILOTS	DM 129,90
AEROFIGHTERS 2	DM 129,90
STREET HOOP	DM 129,90
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	DM 139,90
SAMURAI SHODOWN II	DM 139,90
SAVAGE REIGN	DM 139,90
GALAXY FIGHT	DM 139,90
CROSSED SWORD 2	DM 139,90
KABUKI KLASH	DM 139,90
KING OF FIGHTERS 95	DM 129,90
MR. DO	DM 139,90
SAMURAI SHODOWN III	DM 139,90

SONDERANGEBOT

KING OF FIGHTERS 94	DM 59,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM 89,90
VIEW POINT	DM 89,90
KING OF MONSTERS 2	DM 89,90
FATAL FURY SECIAL	DM 89,90

Sony Playstation 01 DM 589,-

SONY PSX SPIELE dt.

LEMMINGS 3 D	DM 89,90
NOVASTORM	DM 89,90
STREETRACER	DM 89,90
CYBERSLED	DM 89,90
KRAZY IVAN	DM 89,90
PANZERGENERAL	DM 89,90
CYBERIA	DM 89,90
TOSHINDEN	DM 89,90
GUNNERS HEAVEN	DM 89,90
RIDGE RACER	DM 99,90
WIPE OUT	DM 99,90
DESTRUCTION DERBY	DM 99,90
NBA JAM T. E.	DM 99,90
STREETFIGHTER THE MOVIE	DM 99,90
PARODIUS DE LUXE	DM 99,90
TEKKEN	DM 99,90
DISC WORLD	DM 89,90
AIR COMBAT	DM 89,90
ALIEN TRILOGY	DM 99,90
EXTREME GAMES	DM 89,90
PHILOSOMA	DM 89,90
WAR HAWK	DM 89,90
TWISTED METAL	DM 89,90
NHL HOCKEY	DM 99,90
PRIMAL RAGE	DM 99,90
RAYMAN	DM 99,90
WWF ARCADE	DM 99,90
LONE SOLDIER	DM 99,90
SHELLSHOCK	DM 99,90
THUNDERHAWK	DM 99,90
REVOLUTION X	DM 99,90
WATERWORLD	DM 89,90
WORMS	DM 89,90
GOAL STORM	DM 99,90
ALIEN TRILOGY	DM 99,90
JOHNNY BAZOOKATONE	DM 89,90
WARHAMMER	DM 89,90
X-COM	DM 99,90

ZUBEHÖR

ACTION REPLAY	DM 69,90
JOYPAD	DM 59,90
MEMORY CARD	DM 49,90
SONY ADAPTER	DM 89,90

Bestellungen ab 2 CD's sind
versandkostenfrei!

Ladenpreise können
abweichen!

Händleranfragen
erwünscht!

Franchise-Partner
gesucht!

Frohe Weihnachten und ein gutes neues
Jahr wünscht Euch Euer MARO-Team

König-Karl-Straße 65 (Am Bahnhof geg. McDonald's) · 70372 Stuttgart-Cannstatt

Telefon 07 11/55 77 29 · Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00



Eine erstklassige Parade aus der Sicht der Strafraum-Kamera



In den meisten Perspektiven wirken die Spieler ziemlich klein

Mit FIFA Soccer'96 für Playstation will Electronic Arts den Siegeszug der weltweit erfolgreichsten Fußballsimulation auch auf den 32-Bit-Konsolen fortsetzen. Um den Fortschritt zu verdeutlichen, erhielt die neue Version den Untertitel "Virtual Stadium", was wohl extremen Realismus suggerieren soll. Zu Beginn wählt Ihr zwischen Freundschaftsspiel, Ligamodus, Meisterschaftsturnier oder Playoffs. Im Optionsmenü bestimmt Ihr Spieldauer und Typ (Action oder Simulation), schaltet Fouls, Abseits und Verletzungen an oder aus und wählt zwischen zwei Schwierigkeitsstufen. Zur Verfügung stehen Euch 59 Nationalteams, außerdem dürft Ihr Mannschaften aus elf nationalen Ligen übernehmen, z.B. Deutschland, Italien und Eng-

Volltreffer FIFA Soccer' 96

land. Alle Teams treten mit aktuellen Spielern an, allerdings bietet FIFA'96 noch die Aufstellungen des letzten Jahres. Nachdem Ihr die Taktik Eurer Elf festgelegt habt, folgt der Anstoß. Das "virtuelle" Match läßt sich aus sieben Perspektiven verfolgen, die Ihr im Pausenmenü anwählt. Eure Kicker kontrolliert Ihr mit den vier oberen Feuertasten, die L-R-Buttons bleiben ungenutzt. Für spezielle Aktionen wie Fallrückzieher oder 180-Grad Drehung müßt Ihr zwei Knöpfe gleichzeitig drücken, was manchmal einige Fingerakro-

batik erfordert. Um Eure Liga- und Turnierergebnisse zu speichern, benötigt Ihr eine Memory Card.

r2



Technisch gesehen ist FIFA Soccer'96 eine Augenweide. Die Animation der Akteure wirkt unglaublich flüssig und realistisch. Die Ka-

mera zoomt mühelos durchs Stadion, allerdings bietet nur eine der sieben Perspektiven die zum Spielen nötige Übersicht. Auch spielerisch hat mich das PSX-FIFA voll überzeugt, die intelligente Kameraführung mit der Tele-Kamera ermöglicht die Übersicht, die man für ein realistisches Match braucht. Mit der Dreieck-Taste könnt Ihr auch mit Ball beschleunigen, was besonders beim Dribbeln hilft. Etwas genervt hat mich die Doppelbelegung einiger Tasten, die längerer Gewöhnung bedarf. Ansonsten setzt Electronic Arts mit der Playstation-Umsetzung von FIFA Soccer'96 die lange Tradition erstklassiger EA-Sportsimulationen fort und sichert sich erstmal den Spitzenplatz in der 32-Bit-Fußball-Hitparade.



Brasilien tritt mit den Wunderknaben Bebeto und Romario an



Dortmund führt die Liga nach sechs Spieltagen ungeschlagen an

System: Playstation
 Spielertyp: Fußballsimulation
 Megabit: CD
 Hersteller: Electronic Arts
 Testversion: Galaxy
 Spieler: 1 bis 2
 Features: Speicheroption
 Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
 Preis: ca. 110 Mark
 VG-Altersempfehlung: frei
 Grafik: 81%
 Musik: 72%
 Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 86%

MEGA DRIVE

Action Replay	89,90
■ Button Joypad	29,90
Infrarot Joypads	39,90
6 Button Infrarot Pads	89,90
Joypad Verlängerung	19,90
■ Spieler Adapter	69,90
Abraham's Battletank d	59,90
Aero the Acrobat d	39,90
Alex Kidd d	39,90
Alienstorm d	39,90
Arch Rivals d	29,90
Ariel d	49,90
Arrowflash d	29,90
Atomic Runner d	29,90
Balljacks d	29,90
Ballz d	29,90
Batman Forever d	99,90
Battle Frenzy d	49,90
Battletoads d	49,90
Beavis & Buttthead d	49,90
Bill Walsh d	19,90
Bonkers ■	89,90
Boogerman ■	49,90
Bubsy ■ d	39,90
Captain America	29,90
Captain Planet ■	29,90
Castlevania d	69,90
Chakan d	29,90
Chaos Engine d	49,90
Chuck Rock 2 d	49,90
Comix Zone d	109,90
Corporation d	29,90
Crackdown d	29,90
Crackdown I	19,90
Crudedudes d	29,90
Cyborg Justice d	49,90
David Robinson d	29,90
Death ■ Ret Superman d	79,90
Demolition Man d	99,90
Dino Dini Soccer d	49,90
DJ Boy d	29,90
Double Clutch d	39,90
Double Sports d	49,90
Dracula	49,90
Dragon Bruce Lee d	59,90
Dschungelbuch d	79,90
Dynamite Duke d	49,90
Dynamite Headdy d	69,90
Earthworm Jim d	69,90
Earthworm Jim ■	59,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	29,90
Fantasy Zone d	39,90
Fatal Fury d	59,90
Fatal Rewind d	29,90
FIFA Soccer ■	49,90
FIFA '96 ■	99,90
Fire Shark d	49,90
Flink d	49,90
Flintstones d	59,90
Galahad d	29,90
Generations Lost d	39,90

Ghouls'n Ghosts d	39,90
Gynoug d	29,90
Havoc d	49,90
Hellfire d	29,90
Hulk d	29,90
Jewel Master d	29,90
John Madden 92 d	29,90
John Madden '96 ■	99,90
Justice League d	69,90
König der Löwen d	89,90
Last Battle d	39,90
Lemmings 2 d	49,90
Lethal Enforcer d	69,90
Light Crusader d	119,90
Marble Madness d	39,90
Maxim Carnage d	49,90
Megalomania d	39,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	59,90
Mighty Max d	29,90
Micro Machines 96	99,90
Monaco GP 2 d	79,90
Mutant League Football d	39,90
Mystic Defender d	49,90
NBA Jam Tournament d	79,90
NBA Live 96	99,90
NHL '95 d	49,90
NHL '96 d	99,90
Normy's Beach Babe d	39,90
Ottifanten d	29,90
Paperboy d	29,90
Paperboy 2	29,90
Paws of Fury	39,90
Pete Sampras '96	99,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phelios d	29,90
Pirate of Dark Water d	49,90
Pitfall d	59,90
Power Rangers 2 d	109,90
Pro Move Soccer d	19,90
Psycho Pinball d	79,90
Punisher d	69,90
Puggsy d	29,90
Radical Rex d	39,90
Ranger X d	39,90
RBI Baseball '94	39,90
Risky Woods d	39,90
Roadrash 3 d	69,90
Robocod d	39,90
Rocket Knight Adv. d	39,90
Sepp Maier Soccer d	29,90
Shadow of Beast d	29,90
Shadow of Beast 2 d	29,90
Shadowrun us	89,90
Sha Fu d	49,90
Skitchin d	49,90
Slam Master d	59,90
Smash TV d	25,90
Snake Rattle'n Roll d	39,90
Sonic 3 d	89,90
Space Harrier d	29,90
Sparkster d	49,90
Stargate d	49,90
Steel Talons d	39,90

Streets of Rage	39,90
Subterrania d	49,90
Sylvester & Tweety d	49,90
Syndicate d	49,90
Talmit's Adventure d	29,90
T2 Arcade	39,90
Thunderforce 4 d	99,90
Tiny Toons ■	59,90
Toe, Jam ■ Earl d	49,90
Toe, Jam ■ Earl 2 d	49,90
Toki d	49,90
Total Fussball d	109,90
Toughman Boxing	49,90
True Lies d	49,90
Two Crude Dudes	29,90
Vermillion	39,90
Wani Wani World	119,90
Warpspeed d	39,90
Winterchallenge	19,90
Winterolympics	39,90
World Class Soccer d	29,90
World Cup ■■ d	39,90
Xenon 2 d	29,90
Zero the Kamikaze d	39,90
Zero Wings d	29,90

SUPER NES

Action Replay MK3	89,90
Joypad/Dauerfeuer	19,90
5 Spieler Adapter	49,90
50/60 Hz Adapter	29,90
Infrarot Joypad	79,90
Joypad Verlängerung	19,90
Actraizer eu	49,90
Actraizer 2 d	69,90
Addam's Family us	29,90
Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Batman Forever d	99,90
Battletank 2 eu	49,90
BC Kid d	49,90
Beavis ■ Buttthead d	69,90
Biker Mice from Mars d	89,90
Blackhawk d	49,90
Bluesbrothers d	29,90
Brainlord us	99,90
Bubsy d	49,90
Castlevania Vampire d	119,90
Chronotrigger us	139,90
Clayfighter ■ eu	59,90
Claymates ■■	49,90
Crazy Chase d	69,90
Crazy Sports eu	49,90
Demolition ■■ d	99,90
Dragon Bruce Lee ■	49,90
Dragon View ■	99,90
Dr. Franken eu	39,90
Dropzone eu	49,90
Dschungelbuch ■■	79,90
Empire Strikes back d	99,90
Equinox eu	49,90
Eye of Beholder us	89,90
Final Fantasy ■ us	139,90

FIFA Soccer d	49,90
FIFA '96	109,90
Fun & Games d	39,90
Gemfire us	99,90
Gods d	49,90
Goofy d	69,90
Hagane ■■	49,90
Hulk d	39,90
Humans ■	59,90
Hunt for Red October us	29,90
Hurricanes d	49,90
Illusion of Time d	119,90
Indiana Jones d	69,90
International Soccer 2	139,90
James Pond 3 d	49,90
John Madden '95 ■	59,90
Junglestrike d	99,90
Killer Instinct m. CD d	129,90
Kirby's Ghost Trap d	109,90
Lemmings 2	39,90
Lords of Darkness ■■	79,90
Lufia ■■	99,90
Magical Quest d	39,90
Magic Boy eu	49,90
Magic Sword eu	39,90
Marko's Magic Football eu	69,90
Mario 2 d	119,90
Mechwarrior 3050 d	119,90
Megaman 7 d	99,90
Megaman X d	69,90
Metroid eu	79,90
Mickeymania d	69,90
Mickey ■ Minnie d	99,90
Mighty Max d	49,90
Mr. Nutz d	49,90
NBA T.E. d	79,90
NHL '95	69,90
NHL '96 d	109,90
On the Ball d	49,90
Pagemaster ■■	59,90
Parodius d	49,90
Plok ■■	49,90
Powerdrive d	59,90
Powerrangers Fighting us	119,90
Prehistoric Man d	89,90
Primal Rage ■	99,90
Punch Out d	89,90
Putty Squad d	49,90
Rainbow Bell	49,90
Return of Jedi d	99,90
Roadrunner	49,90
Robocop Terminator d	59,90
Robotrek us	89,90
Rock'n Roll Racing d	89,90
Rocky Rodent us	29,90
Secret of Evermore us	139,90
Secret of Mana d	119,90
Shadowrun d	99,90
Soccer Shootout d	99,90
Soulblazer d	89,90
Sparkster d	69,90
Spindizzy World eu	49,90
Stargate d	49,90
Startrek Next Gener. d	119,90

Streetracer d	49,90
Syndicate ■	49,90
T 2 Arcade d	39,90
Themepark d	119,90
Timeslip eu	39,90
Tiny Toons d	49,90
Turrican 2 d	99,90
Unirally d	99,90
Virtual Soccer eu	49,90
Vortex d	39,90
Warlock d	49,90
Weaponlord ■■	119,90
Wingcommander	49,90
Wings II eu	49,90
Wizardry V ■■	89,90
Wolverine eu	49,90
World Heroes d	99,90
Zero the Kamikaze d	49,90
Zombies d	49,90
Yoshi's Island	119,90

PLAYSTATION

Playstation d	589,90
Joypad d	55,90
Memory Card	45,90
Air Combat d	99,90
Cyberblast d	99,90
Cyber Speed d	99,90
Destruction Derby d	99,90
Disc World d	89,90
Jumping Flash d	89,90
Kileak d	89,90
Lemmings 3d	89,90
NBA TE	79,90
Novastorm d	89,90
Panzergeneral d	99,90
Rapid Reload d	89,90
Raiden ■	99,90
Rayman d	99,90
Ridgester d	99,90
Striker d	99,90
Viewpoint d	99,90
Wipeout d	99,90
WWF Raw Arcade d	99,90

Info-Gutschein !!!

(Dafür bekommt ihr die neuesten Infos über die Game-Welt und was dazu gehört)

Name: _____

Anschrift: _____

Systeme: Nintendo ☐

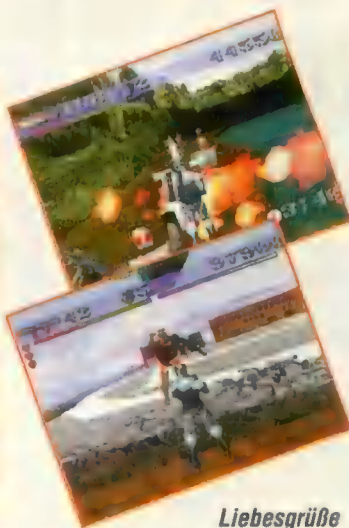
Sega ☐

Sony ☐

MS-DOS ☐

LIEFERBEDINGUNGEN

us = amerikanisches Spiel, d = deutsch oder europäisch (PAL) je nach Verfügbarkeit, I = japanisches Spiel, eu = europäisches Spiel (PAL). Anleitungen sind in der jeweiligen Landessprache.
Wir liefern ausschließlich aufgrund dieser Bedingungen. Alle Preise verstehen sich inkl. MWST. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Adapter. Umtausch wegen Nichtgefallen ist generell ausgeschlossen. Bei defekter Ware behalten wir uns das Recht vor, die defekten Artikel auszutauschen, zu reparieren oder gutzuschreiben. Alle Sendungen an uns müssen ausreichend frankiert sein. Unfreie Sendungen nehmen wir nicht an. Ab DM 300,- Lieferwert senden wir versandkostenfrei. Darunter berechnen für Porto- und Versandkosten DM 9,90.
Gamezone Videospiele Vertriebs GmbH, Orleansstr. 63, 81667 München, Fax: 089/488074



**Liebesgrüße
vom Flammenwerfer:
Hier kommt Freude auf!**



Per Fadenkreuz nehmt Ihr die Gegnerschaft ins Visier

Robo-Army Lone Soldier

Einige werden sich vielleicht noch an den Preview in Ausgabe 9/95 erinnern können. Da die Optik für "good old Germany" etwas unpassend wirkte, erstrahlen nun alle Sprites im blitzblanken Robo-cop-Outfit. Ansonsten bleibt alles wie gehabt: Eine böse Alien-Flotte macht sich mal wieder auf der Erde breit, und Ihr spielt den schießwütigen Retter in letzter Instanz. Vier mit Standardfeinden gefüllte Levels, die jeweils in drei Abschnitte unterteilt sind, müssen aus der Ego-Perspektive durchwandert werden. Zu Beginn kämpft sich Euer Blech-Rambo durch eine Dschungellandschaft, in der Ihr von gegnerischen Terminator-Truppen und Panzern munter beschossen werdet. Ohne große Veränderungen geht's weiter durch einen Canyon, der Euch direkt in ein Stadtgebiet führt. Im letzten Level besucht Ihr die Alien-Basis, in der Euch Battle-Mechs und weitere High-Tech-Sprites erwarten. Damit es auch ordentlich rumrumpst, ist Euere Ein-Mann-Armee mit einer MG-Kanone

und Handgranaten ausgerüstet. Im Laufe des Spiels tauchen weitere Extrawaffen auf, die grundsätzlich am Boden herumliegen. Es gibt drei Arten: Ein durchschlagkräftiges Lasergewehr, eine Panzerfaust und einen Flammenwerfer der Marke "Alien-Brater". Nach einigen Spielen bekommt man

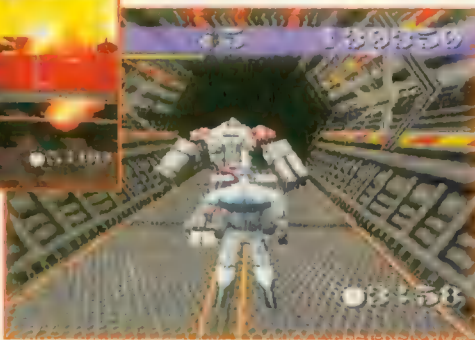
schnell heraus, an welcher Stelle welche Waffe am besten ist. Da fast alle Knöpfe des Joypads belegt sind, habt Ihr im harten Feuergefecht alle Hände voll zu tun. ws



„Sieht man einmal von der offensichtlichen "Rambo"-Brutalität ab, bleibt ein rassiges Action-Spiel übrig. Vor allem bei der fließenden 3D-Grafik zeigt sich



**Ein schwer gepan-
zelter Zug brettet
mitten durch die
Stadt**

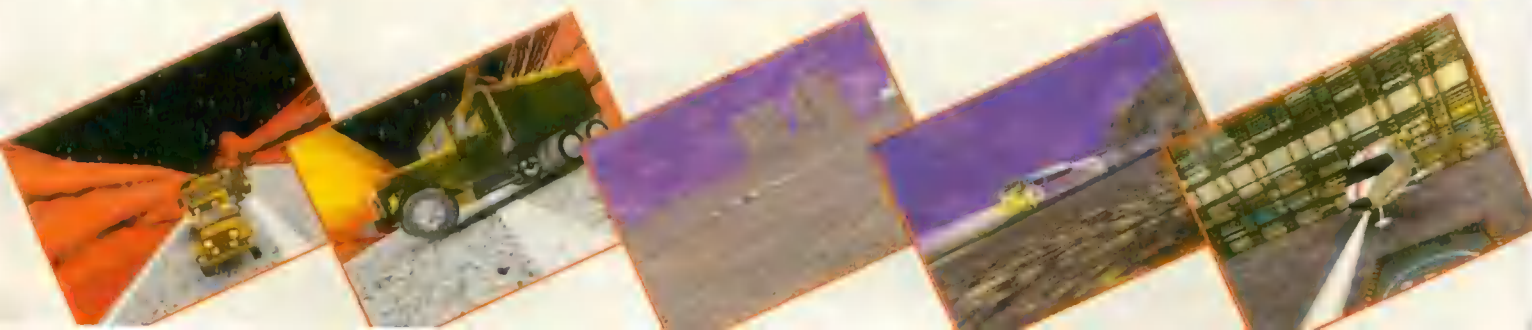


Lone Soldier von seiner besten Seite – wenn man auch von den gelegentlichen Polygon-Fehlern absieht, die bei den meisten PSX-Spielen auftauchen. Fast pausenlos wird man angegriffen und muß gute Reflexe und volle Konzentration beweisen. Die Steuerung bedarf einer gewissen Eingewöhnungszeit, aber danach spielt es sich wunderbar – was selbst unser Beat'em-Up-King Ralph später zugeben mußte. Der Sound dagegen ist sehr enttäuschend. Außer den wenigen Baller- und Explosionsgeräuschen sind nur ein paar gemurmelte Worte zu hören. Darauf kommt es aber bei Lone Soldier nicht an. Wer sich an der etwas heiklen Handlung nicht stört, bekommt solide Baller-Action und zeitgemäße Texture-Mapping-Grafik vom feinsten geboten. Die "netten" Zusatzwaffen steigern zudem die Spielmotivation. Durchschlagende Extras, unterschiedliche Level-Szenarien und eine ausgeklügelte Steuerung sorgen dafür, daß Lone Soldier sich spielerisch von der gewöhnlichen 2D-Action-Konkurrenz abheben kann. „

System:	Playstation
Spieltyp:	3D-Action-Shooting
Megabit:	CD
Hersteller:	Telstar
Testversion:	Konami
Spieler:	1
Features:	MC-Save, Continue
Schwierigkeitsgrad:	4 bis 5
Preis:	ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 16
Grafik:	70%
Musik:	62%
Soundeffekte:	69%

**Spiel-
spaß 70%**

**Gerenderte Zwischensequenzen
werden nach jedem erfolgreich
absolvierten Level-Abschnitt
eingespielt.**



SONY PLAYSTATION Die Deutsche Version

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.



Die vielen L... tumdidudidum...Lichteffekte sind wirklich genial



Am rechten oberen Bildschirmrand seht Ihr die Levelkarte

Sechs der miesesten Söldner des Universums wurden ungerechterweise in das übelste Gefängnis der Galaxis verbannt. Also wird der Ausbruch geplant, die Waffen geladen und alles in die Luft gejagt, was sich auf dem Bildschirm bewegt. Im Ein-Spieler-Modus oder zu zweit wählt Ihr einen der sechs Charaktere, die sich in Bewaffnung und Panzerung unterscheiden. Je nach Figur steht Euch z.B. ein Flammen- oder Raketenwerfer, Shotgun oder Panzerfaust zur Verfügung. Den Bildschirm seht Ihr aus einer Vogelperspektive, mit den L2-R2-Tasten zoomt Ihr näher an das Geschehen ran. Neben der regulären Waffe besitzt jeder Söldner auch noch einen be-

Höllenspaß Loaded



Keycards finden, um bestimmte Türen zu öffnen. In den überall verstreuten Kisten findet Ihr wichtige Extras wie z.B. Waffen-Power-Ups, Munition und Erste-Hilfe-Kästen. rz



„Loaded gehört sicher zu den härteren Spielen, die es für die Playstation gibt. In jedem Raum, den Ihr „durchsucht“ habt, bleiben von den Gegnern nur traurige Reste übrig. Zu Beginn macht die pausenlose Action auch ei-

nen Heidenspaß, aber wenn man sich mal durch die ersten Levels gekämpft hat, wird die eintönige Splatter-Ballerei doch langweilig. Richtig Spaß macht Loaded eigentlich nur zu zweit. Durch die Vogelperspektive kommt jedoch nie die Spannung auf, die für 3D-Actionspiele typisch ist. Grafisch zeigt Loaded, was in der Playstation steckt, speziell die brillanten Lichteffekte entlockten auch den hartgesottenen VG-mes-Redakteuren öfters mal ein überraschtes „Hoppala“. Auch die Musik, eine gute Mischung aus Rock- und Dance-Stücken, paßt zur Non-Stop-Action. Wegen der unverblümt gewaltorientierten Handlung eignet sich Loaded nur für Erwachsene und erhält deswegen auch keine Spiel-spaßwertung. „



Oben: Im Spaceport stehen die Gegner Schlange
Links: Nach jeder Stage seht Ihr eine Übersicht Eurer Erfolge

grenzten Vorrat an Smart-Bombs, die jeden Gegner in Reichweite ausschalten. In den grafisch unterschiedlichen Spielabschnitten wird Euch jeweils eine Hauptmission gestellt. Meist sollt Ihr einfach nur den Ausgang finden, in einigen Stages sucht Ihr Treibstoff oder Teile einer Bombe. In manchen Spielabschnitten müßt Ihr verschiedenfarbige



Sechs abgefahrene Figuren stehen Euch am Anfang zur Auswahl

System: Playstation
Spieletyp: Action-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Gremlin
Testversion: Softgold
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption, Linkoption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Grafik: 74%
Musik: 80%
Soundeffekte: 72%

Keine Spiel-spaß-Wertung
wegen harter Bewaffnungen

HIGH SCORE GAMES

089 / 96 24 24 96

SUPER NINTENDO

7th Saga 2	us	Jan.
Action Replay 3	dv	99.-
Batman Forever	dv	79.-
Bomberman 3	dv	129.-
Big Sky Trooper	dv	129.-
Breath of Fire 2	us	129.-
Chrono Trigger	us	149.-
Donald in Maui Mallard	dv	139.-
Earth Worm Jim 2	dv	129.-
Fifa Soccer 96	dv	119.-
International S. Soccer Deluxe	dv	139.-
Lufia 2	us	Jan.
Megaman 7	dv	109.-
Mega Man X2	dv	109.-
Micro Machines 2	dv	119.-
NBA Live 96	dv	119.-
NHL 96	dv	119.-
Pinocchio	dv	139.-
PGA Golf 96	dv	119.-
Power Rangers 2	dv	129.-
Prehistorik Man	dv	119.-
Revolution X	dv	129.-
Secret of Evermore	dv	119.-
Secret of the Stars	us	119.-
Super Mario World 2	dv	119.-
Tim in Tibet	dv	139.-
Theme Park	dv	129.-
Venom Spiderman	dv	129.-
Waterworld	dv	129.-
Weapon Lord	dv	129.-
Wayne Gretzky Hockey	dv	129.-
Worms	dv	119.-
WWF Wrestlemania	dv	129.-

3DO

11th Hour	us	129.-
Alone in the Dark 2	us	109.-
Braindead 13	us	119.-
Blade Force	us	79.-
Creature Shock	dv	109.-
Cyberia	us	119.-
Deathkeep	dv	119.-
Foes of Ali	dv	119.-
Fifa 96	us	119.-
Killing Time	us	119.-
Lost Eden	us	109.-
NHL 96	dv	119.-
PGA Golf 96	dv	119.-
Primal Rage	dv	109.-
Syndicate	dv	69.-

MEGA DRIVE/ CD / 32X

Alien Soldier	dv	69.-
Bugs Bunny	dv	Jan.
Donald in Maui Mallard	dv	119.-
Earth Worm Jim 2	dv	129.-
Fifa 96	dv	109.-
John Madden 96	dv	109.-
Light Crusader	dv	119.-
Mega Man W.W.	dv	69.-
NBA Live 96	dv	109.-
NHL Hockey 96	dv	109.-
PGA Golf 96	dv	109.-
Phantasy Star 4	dv	129.-
Power Ranger the Movie	dv	109.-
Revolution X	dv	119.-
Spot goes to Hollywood	dv	119.-
Star Trek Deep Space 9	dv	119.-
Story of Thor	dv	99.-
Striker 2	dv	Jan.
Vectorman	dv	109.-
Weapon Lord	dv	119.-
WWF Wrestlemania	dv	119.-

SEGA SATURN

Action Replay	dv	99.-
Casper	dv	109.-
Clockwork Knight 2	dv	109.-
Controllpad	dv	39.-
Cyber Speedway	dv	99.-
Cyberia	dv	99.-
Descent	us	109.-
Dark Stalkers	us	119.-
Digital Pinball	dv	105.-
F-1 Live Information	dv	Jan.
Fifa Soccer 96	dv	Jan.
Gex	us	Dez.
Golden Axe	dv	Jan.

Galactic Attack	dv	99.-
Hi-Octane	dv	Dez.
MPEG-Karte	dv	339.-
Myst	dv	99.-
Mystery Mansion	dv	129.-
Mystery Mansion	us	79.-
Mystaria	dv	Jan.
NBA Jam T.E.	dv	95.-
NBA Basketball	dv	Dez.
NHL All Star Hockey	dv	109.-
NHL Hockey 96	dv	Dez.
Parodius Deluxe	dv	99.-
Primal Rage	dv	99.-
Rayman	dv	99.-
Revolution X	dv	99.-
Shell Shock	dv	109.-
Sega Rally	us	139.-
Shinobi X	dv	79.-
Sim City 2000	dv	109.-
Thunderhawk 2	dv	109.-
Theme Park	dv	99.-
Toshinden	dv	Jan.
Universaladapter (alle Formate)	dv	59.-
Virtua Cop mit Gun	us	169.-
Victory Boxing	dv	99.-
Virtua Racing	dv	99.-
Virtua Hang On	dv	Dez.
Virtua Fighting 2	us/jp	Dez.
Wing Arms	dv	Jan.
World League Baseball	dv	109.-
WWF Wrestlemania	us	Dez.
X-Men	jp	149.-

PLAYSTATION

A-Train 4	us	Dez.
Air Combat	dv	99.-
Batman Forever	us	Dez.
Casper	dv	109.-
Castlevania	us	Dez.
Cyberia	dv	99.-
Cyberspeed	dv	129.-
Descent	us	Dez.
Discworld	dv	99.-
Extreme Games	dv	99.-
Exector	jp	49.-
Falkata	jp	79.-
Formation Soccer	us	129.-
Fifa Soccer 96	dv	Jan.
Goal Storm	dv	99.-
Hermie Hopperhead	jp	79.-
Hyper Formation Soccer	jp	79.-
Hi-Octane	dv	Dez.
John Madden 96	dv	Jan.
In the Hunt	jp	149.-
Krazy Ivan	dv	99.-
Lemmings 3D	dv	79.-
Link Kabel	dv	49.-
Loaded	dv	99.-
Memory Card	dv	49.-
Metal Jacket	jp	69.-
NBA Jam T.E.	dv	95.-
Namco Museum	jp	149.-
NHL 96	dv	Dez.
neGcon Joypad	dv	99.-
Panzer General	dv	99.-
Parodius Deluxe	dv	99.-
PGA Golf 96	dv	Dez.
Philosoma	dv	99.-
Primal Rage	dv	99.-
PlayStation	dv	549.-
Rayman	dv	99.-
RGB Kabel	dv	59.-
Revolution X	dv	99.-
Ridge Racer Revolution	jp	Dez.
Road R	dv	119.-
Shell Shock	dv	Jan.
Shockwave Assault	dv	119.-
Slayer	dv	99.-
Street Fighter the Movie	dv	79.-
Starblade	dv	95.-
Striker 96	dv	99.-
Street Racer	dv	99.-
Twisted Metal	dv	95.-
Thunderhawk 2	dv	99.-
Theme Park	dv	109.-
Viewpoint	dv	119.-
Warhawk	dv	99.-
Warhammer Fantasy Battle	dv	99.-
WWF Wrestlemania	dv	79.-
X-Men	dv	99.-
X-Com	dv	99.-



Donkey Kong Country 2 - SNES/dv 139,-



Sega Rally - SAT/dv Jan.



Virtua Fighter II SAT/dv Jan.



Play Station dv 549,-

Preislrtrümer und Änderungen vorbehalten.
Versandkosten DM 10,- + NN

Bestellannahme Mo.-Fr. 10.00 -18.30 Uhr
Kein Ankauf und kein Tausch.

Ladengeschäfte:

München

Herzstr. 2 (Münchner Freiheit)
Tel.: 089 / 344 388

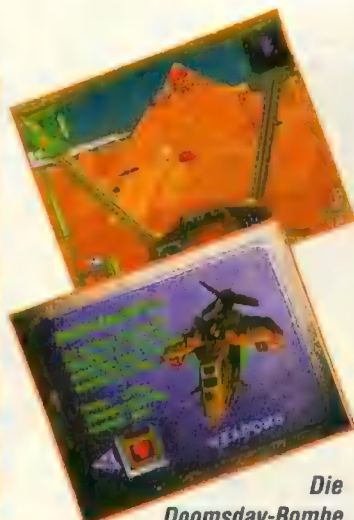
Oldenburg

Kurwickstr. 2 (Fußgängerzone)
Tel.: 0441 / 1 22 33

Augsburg

Fuggerstr.4-6 (Königsplatz)
Tel.: 0821 / 31 31 34

(Ladenpreise können variieren) Fax: 089 /
961 41 00
Händler willkommen
(Gewerbenachweis erforderlich)



Die Domsday-Bombe ist eine Smart-Bomb mit 300 Metern Radius

Weltweit tauchen plötzlich schwer bewaffnete Truppen auf und schlagen gnadenlos zu. Die reguläre Armee ist chancenlos, man vermutet einen neuartigen Treibstoff hinter den Erfolgen der Angreifer. Als Pilot des experimentellen Hubschraubers XA-165 Warhawk sollt Ihr in verschiedenen Szenarien Kanister mit der unbekannten Substanz zur Analyse aufnehmen und Euch nebenbei noch die pausenlos attackierenden Gegner vom Hals halten. Zu diesem Zweck wurde Euer Prototyp mit einem Maschinengewehr, einer Plasmakanone sowie zwei Arten von zielsuchenden Raketen ausgestattet. Ein Schild schützt Euch vor Angriffen, allerdings verliert das Kraftfeld mit jedem Treffer an Wirkung. Das Cockpit zeigt Euch den Zustand Eures Helikopters, Eure Höhe und Geschwindigkeit, einen Radarschirm und den Munitionsvorrat der gewählten Waffe. Vor jeder Mission seht Ihr einen kurzen Film, in dem Euch die Aufgabe verdeutlicht

Von links nach rechts: Der Pyramiden-Level, Angriff auf den Flugzeugträger, der Vulkan, in der Höhle wird's ganz schön eng, der hohe Turm ist Kreels Hauptquartier

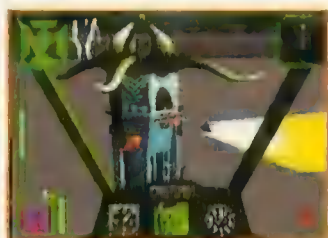


Nur in der Cockpit-Ansicht läßt sich der Helikopter gut steuern



Nonstop-Action Warhawk

wird. Nach sehr kurzer Ladezeit befindet Ihr Euch auch schon direkt auf dem Schlachtfeld. Im ersten von insgesamt sechs Levels bombardiert Ihr eine Pyramide,



Rechts: Der Vulkan-Level ist der grafisch am beeindruckendsten Spielabschnitt

während Bodentruppen, Kanonen und Jagdflugzeuge Euch pausenlos attackieren. Im zweiten Spielabschnitt schlängelt Ihr Euch durch einen engen Canyon, danach sollt Ihr eine fliegende Festung mit Begleit-Convoy angreifen. Stage vier mit dem Vulkan im Zentrum ist die grafisch beeindruckendste Mission. In Level fünf zwängt Ihr Euch durch enge Höhlen, die durch Feuerwälle geschützt sind. Zu guter Letzt versucht Ihr, in einer stürmischen Nacht das Hauptquartier von Kreel, dem Anführer der gegnerischen Truppen, zu zerstören.

12



Warhawk ist ein 3D-Shoot'em Up, wie man es von den neuen Konsolen erwartet. Die schnelle und detaillierte 3D-Grafik läßt keine Wünsche offen, an die Steuerung gewöhnt man sich nach kurzer Zeit, obwohl alle Tasten belegt sind. Schon nach wenigen Minuten sorgt die Nonstop Action für Schweißausbrüche, ständig wird man angegriffen, mit einem Auge auf der Schildanzeige versucht man einerseits, Schüssen auszuweichen, um gleichzeitig selbst einige Treffer anzubringen. Die sechs Missionen bieten durch die unterschiedlichen Szenarien viel Abwechslung, im einfachsten Schwierigkeitsgrad seid Ihr allerdings in zwei Tagen durch. Von der genialen Stimmung her hat mich Warhawk etwas an Chopflifer erinnert, auf jeden Fall gehört es zu den besten PSX-Spielen überhaupt.

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Sony Computer Entertainment
Testversion: Galaxy
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 80%
Musik: 55%
Soundeffekte: 79%

Spiel-spaß 83%





Die zwölf Fahrer und ihre Karren sind extrem abgefahren



Im Zwei-Spieler-Modus wird's noch spannender (Pech für den Roten)

Ja Leute, es gibt ein Leben nach *Destruction Derby*. Nach einer E-Mail auf Eurem Internet-Terminal steht fest: Ihr werdet fahren. Zu bestreiten ist das ultimative Rennen im nächtlichen Los Angeles. Ihr entscheidet Euch für eines von zwölf bewaffneten Fahrzeugen vom Chopper bis hin zum Monster-Truck. Die Übrigen sind dann Eure Gegner. Alle Kisten unterscheiden sich in Bewaffnung, Panzerung, Geschwindigkeit und Wendigkeit. Waffen (ausgenommen MG und Special-Waffe) müssen aufgelesen werden. Als Ansichten stehen die Position hinterm Lenkrad und zwei Zoom-Phasen hinter dem Vehikel zur Wahl. Ebenso unterschiedlich, wie die Fahrzeuge

Road Crash Twisted Metal

sind auch die Strecken. Ihr heizt durch den Park, über die Autobahn, über Hausdächer und sogar durch das Foyer einer Oper. Je nach Level ändert sich die Anzahl von Feinden, die Ihr ausschalten müßt, bevor Ihr mit einem neuen Paßwort ausgestattet in den nächsten Level dürft. Weil Actionspiele bekanntlich zu zweit mehr Spaß machen, enthält auch *Twisted Metal* einen Duell-Modus, in dem Ihr auf geteiltem Bildschirm gegeneinander antretet. Als Sound gibt's Metal bis Rave. js



„Das Spiel ist originell, actionreich und grafisch aufwendig gestaltet. Ab und zu stimmen zwar die Größenverhältnisse nicht ganz (wenn Ihr beispielsweise einen Typen mit Bazooka überfährt, der Euch höchstens bis zum Knie geht), aber das stört

eigentlich nicht weiter. Entweder habt Ihr gerade einen Verrückten im Fadenkreuz oder gar im Genick. Was soll ich Euch sagen, *Twisted Metal* ist ungefähr so, wie ich mir den Duell-Modus von *Destruction Derby* gewünscht hätte. Was mir etwas aufstößt, ist die Kürze des Spiels, man ist einfach zu schnell durch. Die doppelte Anzahl an Levels hätte der CD nicht geschadet. Platz wäre noch gewesen (35 Minuten bespielt). Ansonsten gibt's an der abgedrehten Verschrotungsaktion wenig auszusetzen. Kurzum: Das Teil geht ab wie Ratte und ist damit das richtige Action-Futter für diejenigen, denen auf der Playstation zu wenig los ist (vor allem zu zweit).“



„Acht gegen einen“ fordert Euch bis zur Grenze heraus



Für den richtigen Speed taugt die Cockpitperspektive am besten

System: Playstation

Spieltyp:

Action-Rennspiel-
Megabit: CD

Hersteller:

Single Track/Sony

Testversion: Galaxy

Spieler: 1 bis 2

Features: Paßwort,

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 74%

Musik: 75%

Soundeffekte: 65%



Spiel-
spaß 72%



Wer das falsche Extra aufliest, wird gnadenlos zugebombt



Schick aber doof; die ersten Gegner sind noch leicht zu schlagen

Es ist doch zum Auswachsen: Jedesmal, wenn Aliens auf der Erde landen, um ihre fortschrittliche Kultur zu verbreiten, gibt's einen einsamen Helden, der alles wieder zunichte macht. Ein ebensolcher ist Ivan, der sibirische Mech-Pilot. Im Render-Intro von *Krazy Ivan* werdet Ihr über die Invasion der Außerirdischen aufgeklärt und von technischen Spielereien beeindruckt. Danach wird im Mech Platz genommen, und ab geht die Post. Pro Einsatzgebiet (davon gibt's fünf) tretet Ihr gegen drei Mittelgegner an, während kleinere Feinde wie die Kletten an Euch hängen. Jeder Widersacher hinterläßt nach seinem Ableben ein Extra, mit dem Ihr Schilde oder Waffen aufbohrt. Hier ist allerdings auch etwas Vorsicht geboten. Manch eine Extrapille

De spinne, de Russe **Krazy Ivan**

löst nämlich einen feindlichen Luftangriff oder Steuerungs-Chaos aus. Dicke Motze lassen neben einem Extra auch Horden von winzigen Geiseln frei, die Ihr durch Drüberlaufen (?) aufammelt. Nach den drei Mittelgegnern heißt's noch einen Schildgenerator zerblasen, und schon geht's in die nächste Mission. Zwischen den Levels feilt Ihr an Eurer Ausrüstung und erhaltet im Video-Briefing neue Informationen. Wer *Krazy Ivan* nicht am Stück durchspielen möchte, kann nach jedem Level seinen persönlichen Rücksetzpunkt auf seine Speicherkarte brennen. Zum Spiel gibt's Techno-

Sound, der stellenweise sogar an *Wipeout* erinnert. Für Duell braucht Ihr mal wieder eine Zweitausrüstung plus Link-Kabel und CD.



„Schade, daß Eure Feinde wie die Düsenkarnickel durch die Luft zischen, während Ihr lediglich noch oben schauen und schießen könnt. Die Missionen strotzen

nicht gerade vor Abwechslung. Unsere Testversion hinterließ einen nicht 100%-ig sauberen Eindruck, weil das Intro etwas ruckelte, man immer noch gelegentlich "im Berg" steht und das Spiel beim Laden der Zwischengegner für Sekundenbruchteile stehenblieb. Da kurz drauf die Action aber wieder volle Kanne losschlägt, stört so etwas allerdings kaum. Mal wieder der Hit: der Zwei-Spielermodus. Hier kommt dann echte Spannung auf (nicht zuletzt wegen dem Nebel). *Krazy Ivan* ist ein gutes Actionspiel mit schnell steigendem Schwierigkeitsgrad (kein Wunder bei der Kürze), schicken Effekten und gelungenem Sound. Mech-Piloten, die schon länger auf dem Trockenen sitzen werden's mögen.

Oben: Ivan himself
Generatoren sind die Endziele

Fliegende Gegner, die sich einigeln, fordern geübte Mech-Kontrolle

System: Playstation
Spieler: 1 bis 2 (Link)
Megabit: CD
Hersteller: SIE
Testversion: SIE
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 70%
Musik: 68%
Soundeffekte: 66%

Spiel-
spaß **70%**

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

SuperNintendo

Asterix & Obelix
Bomberman 3
Breath of Fire 2
Chrono Trigger
Civilization
Donkey Kong 2
Donald Duck Maul Mail.
Earthworm Jim II
FIFA Soccer '96
Int. Super Star Soccer 2
Killer Instinct
Megan X2
Mario World 3
MechWarrior 3050
Primal Rage
Secret of Evermore
Shadowrun
Star Trek DeepSpace 9
Super Turrican II
Theme Park
Time Cop
Waterworld
Weapon Lord
WWF Arcade
Umbau 50/60 Hz
ActionRep MKIII - kompl. dt
Multitap 2 (VierSp. Adt.)
60 Hz taugl. Adapter

MegaDrive

Comix Zone
FIFA '96
Light Crusader
NHL '96
Pete Sampras
Psycho Pinball
Soleil
Sonic & Knuckles
Syndicate
Veerbarman
MegaCD 2 + 3 Spiele
Soul Star
Thunderhawk
WWF Rage in Cage
Jaguar + Cyberm.
Burn Out
Fight for Live
Iron Soldier
Pitfall
Powerdrive Rally
Rayman
Space War 2000
Supercross 3D
Tempest 2000
Ultra Vortex
WhiteMan + 4Sp. Adt
Zool

Jaguar CD+BlueLight.

Creature Shock
Demolition Man
Highlander
Hover Strike
3DO FZ-10+Startslade
Blade Force
Captain Quazar
Casper
Flying Nightmares
Killing Time
NHL '96
Space Hulk
Star Fighter
Wing Commander 2
Saturn ohne Spiel
Bug
Clockwork Knight 2
DEFCON 5
Digital Pinball
FIFA '96
Myst
NBA Jam T.E.
Minnesota Pool
Mystaria (Riglor Saga)
Parodius
Rayman
SEGA Rally

Sim City 2000
Thompson
VirtuaCop + Gun
Virtua Fighter 2
Virtua Racing
Action Replay
Adapter us/jp/dt
PlayStation
Air Combat
Destruction Derby
Disk World
Extreme Games
FIFA '96
Hi Octane
Loaded
Lone Soldier
NBA Jam T.E.
Primal Rage
Parodius
Ridge Racer
Road Rash
Shockwave Assault
Tekken
Twisted Metal
UFO (alles in deutsch!)
View Point
Warhawk
Wing Commander 3 (Jan)
Wipe Out

030-627 09 154

das hat den stärksten Weihnachtsmann um.
VirtuaFighter II 99,95

Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10:00 - 22:00

PLAYSTATION	579,- DM
SATURN	599,- DM
GOLDSTAR (NTSC)	499,- DM
JAGUAR (DT)	299,- DM
PAL-WANDLER	89,90 DM
POWERSTATION	179,- DM
GOLDSTAR 3DO	699,- DM

dynatex

VIDEOSPIELE · HARDWARE · MANGA · ZUBEHÖR PC · CD...

MERRY X-MAS AND A LOT OF NEW GAMES...

GAME FAN	15,- DM
GAMEFRONT	3,90 DM
EDGE	15,- DM
SATURN FAN	25,- DM
PLAYSTATION FAN	25,- DM
HINTBOOKS, div. ab	24,90 DM

JAGUAR	PLAYSTATION	REAL 3DO	SEGA SATURN	SUPER NINTENDO	MEGA DRIVE	ZUBEHÖR
Alien vs. Predator 109,90 DM Batemaph CD 119,90 DM Bubsy 49,90 DM Burnout 109,90 DM Club Drive 49,90 DM Dino Dudes 49,90 DM Double Dragon II 49,90 DM Flashback 79,90 DM Flip out 79,90 DM Halo CD 119,90 DM Hover Strike CD 119,90 DM Iron Soldier 99,90 DM Pinball Fantasies 89,90 DM Pitfall 109,90 DM Power Drive Rally 109,90 DM Raiden 49,90 DM Rayman 119,90 DM Ruined Pinball 109,90 DM Tempest 2000 89,90 DM Theme Park 69,90 DM Troy Aikman 49,90 DM Val d'Isere 49,90 DM White Men... 69,90 DM Zool II 49,90 DM	Ace Combat 99,90 DM Battle Arena Toshinden 99,90 DM Dino World 99,90 DM Jumping Flash 99,90 DM Kikaku the Blood 99,90 DM Lemmings 99,90 DM NBA Jam Tournament 99,90 DM Overboard 99,90 DM Rampage 99,90 DM Ridge Racer 99,90 DM Shinobi 96 99,90 DM Street Fighter - The Movie 109,90 DM Tales of Phantasia 99,90 DM Wingout 99,90 DM X-Com 99,90 DM Burger Road (JP) 99,90 DM Cosmic Race (JP) 49,90 DM Crime Crackers (JP) 49,90 DM Cyber Slid (JP) 79,90 DM Darkstalkers II 129,90 DM F-Force (JP) 89,90 DM Grimm (JP) 99,90 DM Gunman Heaven (JP) 49,90 DM Hippa's Taming Series (JP) 99,90 DM Kikaku the Blood (JP) 49,90 DM Metal Jacket (JP) 99,90 DM New Japan Pro Wrestling (JP) 109,90 DM Prime Goal (JP) 99,90 DM Riding Kick (JP) 99,90 DM R. Motor Revolution (JP) 79,90 DM Soulblazer (JP) 99,90 DM Street Fighter - The Movie (JP) 69,90 DM Toshinden (JP) 129,90 DM Toshinden Puzzle (JP) 69,90 DM Winning Eleven (JP) 49,90 DM Zeigspiel (JP) 99,90 DM ESPT Extreme (HKS) 99,90 DM Kikaku the Blood II (JP) 69,90 DM Off World Interceptor (US) 109,90 DM Peta Golf 66 (US) 79,90 DM Ramen (US) 99,90 DM Throne Park (US) 89,90 DM Total Eclipse (US) 89,90 DM WWF Wrestlingmania (US) 109,90 DM	3DO Pack 69,90 DM Slayer 49,90 DM Alone in the Dark 49,90 DM Blade Force 79,90 DM Corpses II 89,90 DM O's Diner 119,90 DM Panzer Dragoon 89,90 DM Pebble Beach Golf 79,90 DM Rayman 99,90 DM Shinobi X 99,90 DM Streetlighter - The Movie 79,90 DM Virtua Fighter Remix 69,90 DM Clockwork Knight II (JP) 99,90 DM Donnas (JP) 129,90 DM Kyulenka/Fantasia (JP) 79,90 DM Rampage Adventure (JP) 39,90 DM Slam Dunk (JP) 49,90 DM Street Fighter (R.B. O.E.) (JP) 49,90 DM Suzukken/DARK LEGENDS (JP) 129,90 DM Y.E. REMIX (JP) 49,90 DM Victory Goal (JP) 49,90 DM Virtua Volley Ball (JP) 129,90 DM X-JAEN (JP) 39,90 DM World Interceptor (US) 39,90 DM Sega Rally (US) 39,90 DM Shogun 69,90 DM Shinobi Legends (US) 79,90 DM Side Pocket II (US) 99,90 DM Sim City 2000 (US) 109,90 DM Virtua Cop & Gun (US) 169,90 DM	Bug 89,90 DM Daytona USA 109,90 DM Digital Pinball 99,90 DM Rally 109,90 DM Hall of Mirrors 99,90 DM Panzer Dragoon 109,90 DM Pebble Beach Golf 99,90 DM Rayman 99,90 DM Shinobi X 99,90 DM Streetlighter - The Movie 79,90 DM Virtua Fighter Remix 69,90 DM Clockwork Knight II (JP) 99,90 DM Donnas (JP) 129,90 DM Kyulenka/Fantasia (JP) 79,90 DM Rampage Adventure (JP) 39,90 DM Slam Dunk (JP) 49,90 DM Street Fighter (R.B. O.E.) (JP) 49,90 DM Suzukken/DARK LEGENDS (JP) 129,90 DM Y.E. REMIX (JP) 49,90 DM Victory Goal (JP) 49,90 DM Virtua Volley Ball (JP) 129,90 DM X-JAEN (JP) 39,90 DM World Interceptor (US) 39,90 DM Sega Rally (US) 39,90 DM Shogun 69,90 DM Shinobi Legends (US) 79,90 DM Side Pocket II (US) 99,90 DM Sim City 2000 (US) 109,90 DM Virtua Cop & Gun (US) 169,90 DM	All Stars Serie 64,90 DM Bismarck 49,90 DM Blackhawk 79,90 DM Cool Spot 49,90 DM Demomax 69,90 DM Der 39,90 DM Kang Country 2 139,90 DM Dschungelbuch 79,90 DM Fifa 96 129,90 DM Ghoul Patrol 99,90 DM Hobbeske Papoon 99,90 DM Mission of Time 119,90 DM Tutk 39,90 DM Superstar Soccer 109,90 DM Jung 89,90 DM Kid Clowns in Centre Stage 69,90 DM King of H 49,90 DM Mickey Mania 39,90 DM Mighty Max 49,90 DM Hippo Warriors Again 69,90 DM Pur in Tino 49,90 DM Return of the Yell 119,90 DM Secret 69,90 DM Side 69,90 DM S. Soren 39,90 DM BC Kid 69,90 DM Super Turrican II 39,90 DM Smash Turrican II 99,90 DM Symphony 49,90 DM Theme Park 99,90 DM Troy Aikman 49,90 DM Vortex 39,90 DM World Heroes 39,90 DM Yoshi's Island (SAW II) 119,90 DM Zelda II 99,90 DM Zero the Kamikaze Squid 69,90 DM Zombies 49,90 DM	Alien Soldier 84,90 DM Baldman Forever 99,90 DM Battle Frenzy 39,90 DM Bubsy II 29,90 DM Candystand The Next Gen 34,90 DM Charles Barkley II USA 19 109,90 DM One Sample 69,90 DM Soccer 29,90 DM Dragon (Lee) 34,90 DM Quine II 109,90 DM Earth Worm Jim 59,90 DM File 96 109,90 DM Generation Lost USA 19,90 DM Highway as Horor 69,90 DM Lemmings 39,90 DM Light Crusader 109,90 DM Mickey Mania 49,90 DM Mighty Max 39,90 DM NHL Hockey 96 89,90 DM Phantasy Star II 129,90 DM Pitfall 49,90 DM Real Zone 29,90 DM Rocking Light 34,90 DM Shining Force II 99,90 DM Shin Master 49,90 DM Sonic Compilation 109,90 DM Story of 119,90 DM Striker 49,90 DM Toughman Boxing Contest 29,90 DM Vector Man 101,90 DM Zombies ate my Neighbour 34,90 DM	Action Replay 3 SH 99,90 DM Action Replay 2 MD 79,90 DM Action Replay SAT 99,90 DM Action Replay PSX 49,90 DM Antennenkabel MD 1/2 + HS 19,90 DM Game Gun 3DO 69,90 DM Game Hage 69,90 DM Gar 69,90 DM Jaguar Pad 49,90 DM Joypad SH ab 19,90 DM Joypad MD 19,90 DM Joystick MD/SH ab 29,90 DM Heizteil MD/SH 29,90 DM PAB Verlängerung MD/SH 9,90 DM Quickjoy Pad MD/SH ab 29,90 DM RGB Kabel SH 29,90 DM RGB Kabel MD 29,90 DM US Adapter SH/MD 29,90 DM S Player Ad. SH/MD 59,90 DM 6 Player Ad. SAT 49,90 DM 3DO Pad's ab 39,90 DM GAME BOY SPECIAL ED. 99,90 DM SUPER GAME BOY 89,90 DM

VERSANDHOTLINES
0231/556140 + 573233
LADEN 1 + VERSAND
Brückstr. 42-44
44135
D'UND

HÄNDLERANFRAGEN SIND WILLKOMMEN - VOR FAX: 02 31 / 52 15 53
HEY! AB JANUAR SIND WIR AUCH IM INTERNET! (DYNATEX.DE)
HÖR AUF ZU LESEN UND RUF AN, WENN DU KEINE NEUHEITEN VERPASSEN WILLST!!
VERSANDKOSTEN 10,- DM (Nachnahme) --- AB 300,- DM FREI!!!

DYNATEX LADEN ESSEN
02 01 / 79 66 52
LADEN 2
Rüttenscheiderstr. 59
45120
ESSEN

! Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Cracks zu Wort, die Euch immer wieder auf den rechten Pfaden durch neue Abenteuerwelten begleiten...

Super Nintendo

Theme Park

Eine "Komplettlösung" zu einem nonlinearen Spiel wie Theme Park kann natürlich niemand von uns erwarten (und umgekehrt). Aus der Vielzahl an frommen Ratschlägen konnte ich allerdings doch ein paar lösungsähnliche herausfischen. Stefan Hartmanns (Ilveshm.) und Heiko Wolfs (aus Rohr) Hilfestellungen schienen mir hierbei am sinnvollsten zu sein. Den Bauerntrick am Schluß, mit den gesalzenen Eintrittspreisen, schickte uns René Strehl aus St. Augustin als Schnellster zu.



- In der Nähe des Eingangs sollte man Ballonläden aufstellen. Die Besucher rennen dann glücklicher, nämlich mit Ballon, durch die Gegend, und Geld gibt's auch noch dafür.
- Zu Anfang sollte man den Park mit vielen verschiedenen Rides füllen. Regel: Niemals einen schon vorhandenen Ride kaufen, wenn es einen neuen zur Auswahl gibt.
- Jedes Mal, wenn man eine neue Attraktion anschafft, sollten die Eintrittspreise um 10 Einheiten erhöht werden.
- Die Besucher mögen angenehme Parks am liebsten, da-

her einmal pro Jahr einen See und 20 Bäume pflanzen.

– Die Warteschlange legt Ihr am besten um den Ride herum, damit die Leute nicht sehen können, wie lange es noch dauert. Gleich daneben gehört ein Shop, wo sich die Wartenden in der Zwischenzeit ver-

gnügen können. Wenn die Schlangen zu lang werden, neigen Eure Gäste dazu, unglücklich zu werden. Lösung: Die Fahrtdauer verkürzen. Obwohl dies weniger "Satisfaction" bedeutet, kann man die Attraktionen aber auch gleichzeitig schneller machen.

– Am Ausgang der Rides immer Einbahnstraßenpfeile platzieren. Ansonsten bleiben die Schaulustigen nämlich dort stehen und verplempern ihre Zeit mit Zuschauen, anstatt selber zu fahren.

– Nicht vergessen, gleich zu Beginn des Spiels auch ein we-



Fröhliche, verspielte Weihnachten und ein explosives Silvester, so schallt es diesen Monat aus dem Tips-Ministerium.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** können auch farbig auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) eingesandt werden, da wir unsere überbürdete mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben und die Tips- und Tricksseiten nur noch zum Teil im fescchen Mausgrau gehalten sind.

2. Bitte gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte gleich auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen. Zeichnungen auf jeden Fall ausge-

druckt und nicht als Datei schicken. Tabellen könnt Ihr, wenn Ihr sie schon erstellt habt, auch im Dateiformat belassen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der **VIDEO GAMES** oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*-, *Sonic*- oder *Mickey Maus*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Zelda*, *JP*, *DKC* und *AvP* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

nig Geld in "Research" zu investieren.

– Wer die salzigen Pommes billig verkauft, wird bald eine Menge durstiger Kunden haben. Wer dann hinter hohen Getränkepreisen eine wohlberrechnete Geldschinderei sieht, hat völlig recht.

– Bei Glücksspielen die Gewinnchance auf 1%, den Gewinn auf 2400 und den Preis pro Spiel auf 100 setzen (so spielt jeder und keiner gewinnt).

– Faustregel bei Mechanikern: Auf 20 Attraktionen braucht Ihr einen Klempner.

– Beim Design eines "Water Slides" sollte man viele Kurven, Bäume und Brücken verwenden, da der Ride den Leuten dann am meisten Spaß macht. Am Ausgang eines solchen Kurses macht sich ein Andenkenladen immer gut, da er von zufriedenen Besuchern natürlich dementsprechend frequentiert werden wird.

– So könnt Ihr Euren Park möglichst schnell zum maximalen Wert verkaufen: Entwickelt alles bis zum Geisterhaus. Stellt danach die Entwicklung (Research) auf Null und baut den Park für ungefähr 4,5 Millionen mit Geisterhäusern voll. Auf der Auktion erhaltet Ihr danach bis zu 14 Millionen.



In dieser schönen, neuen Welt kann ein Großteil der Weltbevölkerung bereits die Vorzüge Eures Vergnügungs-Imperiums nutzen

– Setzt den Eintrittspreis auf den Wert 0 oder 1 herunter und wartet auf den nächsten Bus, falls Ihr in Geldnot geratet. Wenn eine Ladung Besucher angekommen ist, geht Ihr sofort ins Menü und stellt den Preis schnell (R-Taste und rechts gleichzeitig drücken, bzw. zum Zurückstellen L-Taste und links gleichzeitig) auf 998. Nachdem die ersten Besucher noch quasi umsonst reingekommen sind, bezahlt jeder weitere Besucher dieses kleine Vermögen. Sobald eine

auf diese Weise gemolkene Besucherladung im Park ist, das Heruntersetzen der Eintrittspreise nicht vergessen!

Hier noch einige Ländercodes (unter dem Namen "KUMPEL"):

BBNBB9VW50GBB,
GBSFM9VYS90CB,
Z3SFR9LOYORCB,
86.6R9364B.CB,
84.PR97Y5VTDB,
03TFR9BY2JVCB,
G3SFR9LOGYP CB,
84.6R9LFWN8CB,
86.PR9ZRR0ZDB

Sony Playstation

Kileak – The DNA Imperative

Stephan Stürmer aus Dortmund hat die nachfolgenden Levelkarten mit großer Sorgfalt ausgearbeitet. Die Fundorte aller ID-Karten, Energienachladestellen, Schlüssel, Schalter, sonstiger Gegenstände und Gegner, sind für jede Stage genau eingezeichnet. Aus Platzmangel haben allerdings nur die Karten der höheren Level ihren Einzug ins Heft gefunden.



Die Fortsetzung der dramatischen Sci-Fi-Story ist bereits fertig und wird gerade von den letzten Bugs befreit

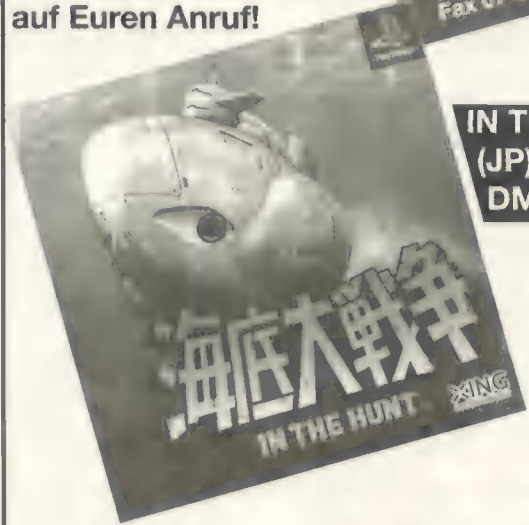


MARO

NEU! NEU! NEU!

Ab sofort erhaltet Ihr alle Importspiele für SONY PSX, SEGA SATURN und NINTENDO 64 (JP und US) schnell und preiswert bei MARO! Testet uns! Wir freuen uns auf Euren Anruf!

MARO jetzt in Ulm
Zeitblumenstraße 31
(am Karleplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756



IN THE HUNT
(JP)
DM 129,90

SATURN IMPORT

HANG ON GP JP. DM 129,90
F1 LIFE INFO. JP. DM 129,90
TOSHINDEN JP. DM 129,90
SEGA RALLY US/JP. DM 129,90
VIRTUA COP US/JP. DM 159,90
VIRTUA FIGHTER 2 JP. DM 129,90
VIRTUA RACING US/JP. DM 119,90
X-MEN JP. DM 129,90
GALAXY FIGHT JP. DM 129,90
CHAOS CONTROL JP. DM 129,90
DARIUS GAIDEN JP. DM 129,90
VAMPIRE HUNTER JP. DM 129,90

SONY IMPORT

RESIDENT EVIL US. DM 119,90
LOADED US. DM 119,90
TOSHINDEN 2 JP. DM 129,90
PRIMAL RAGE US. DM 119,90
RIDGE RACER REVOLUTION JP. DM 129,90
DOUBLE DRAGON JP. DM 129,90
ULTRA MAN INVADER JP. DM 129,90
KILEAK THE BLOOD 2 JP. DM 129,90

NINTENDO 64 JP. DM 999,90 (Vorbestellung möglich)

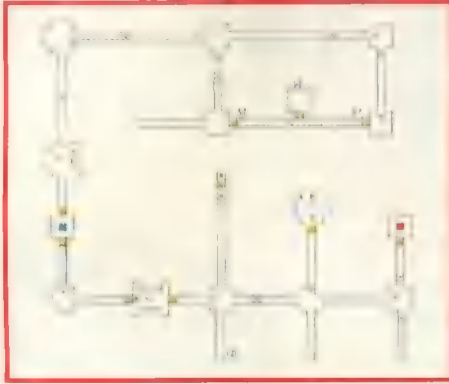
Frohe Weihnachten und
ein gutes neues Jahr
wünscht Euch Euer
MARO-Team.



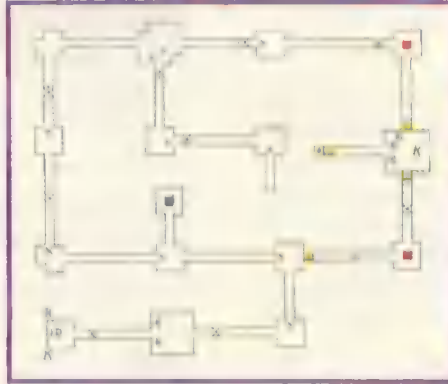
König-Karl-Straße 66 (Am Bahnhof geg. McDonald's)
70372 Stuttgart-Cannstatt
Telefon 07 11/55 77 29
Fax 07 11/55 74 63

Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 18.30 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 9.00 bis 14.00 Uhr.

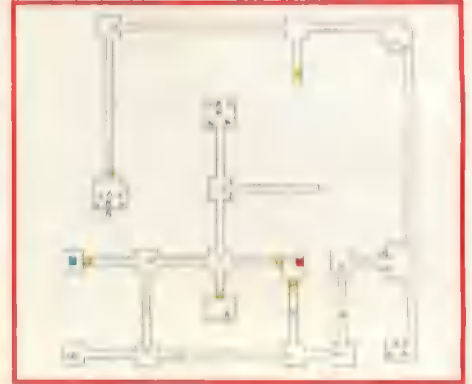
Stockwerk 6



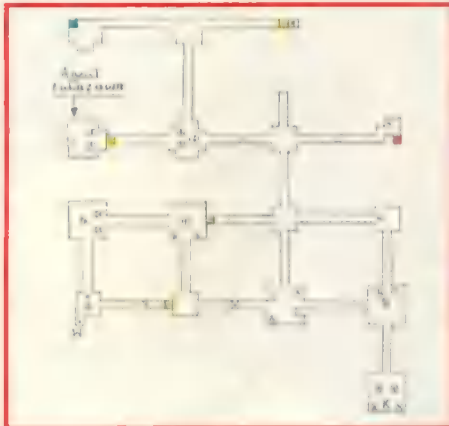
Stockwerk 7



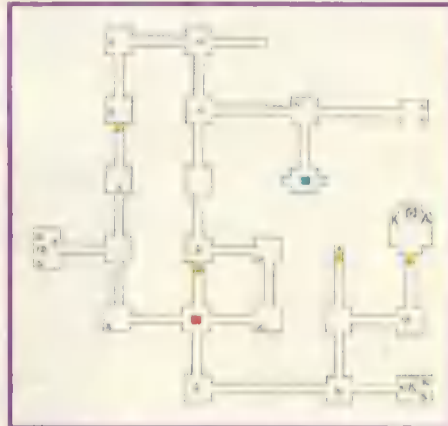
Stockwerk 8



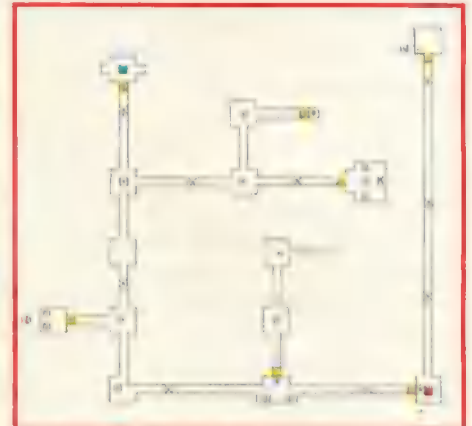
Stockwerk 9



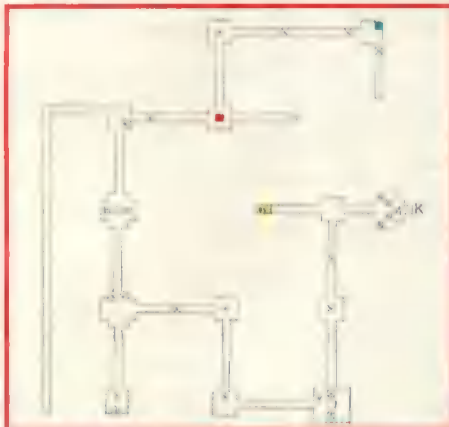
Stockwerk 10



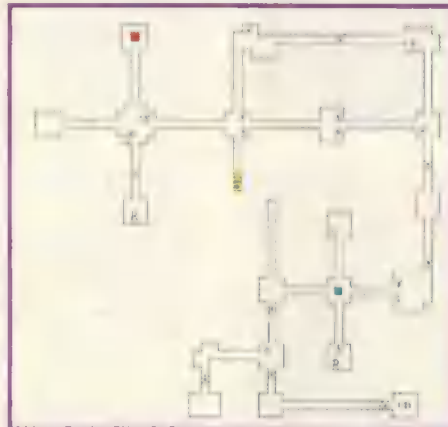
Stockwerk 11



Stockwerk 12



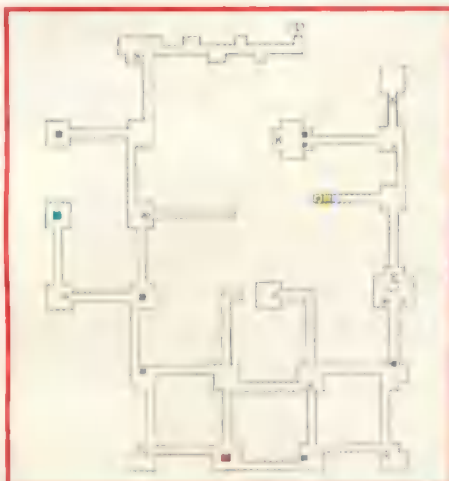
Stockwerk 13



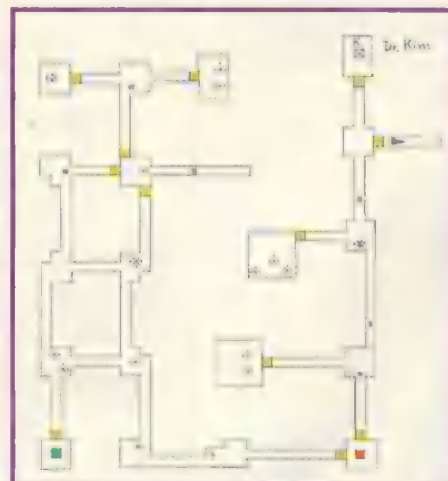
Legende

LS	Lichtschalter
L	Lampe
S	Schalter
K	Schlüssel für Türen
ID	Ausweiskarte für Stockwerkplan
R	Aufzeichnungskarte "Tips"
W	Waffe
A	Panzerung
■	Energie
■	Computer
■	Tür
⊠	Zwischengegner und Endgegner
□	Decken-Schießer
■	Bodenfalle
⊗	Schnelle Bodenkralbe
⊗	Boden-Schieß-Blume
⊗	Gegner
⊗•	Schieß-Gegner
•⊗	Boden-Schieß-Gegner
•⊗•	Schieß-Gegner (dreimal treffen)
●	Fahrstuhl
P	Panzer
▶	Spielende

Stockwerk 14



Stockwerk 15



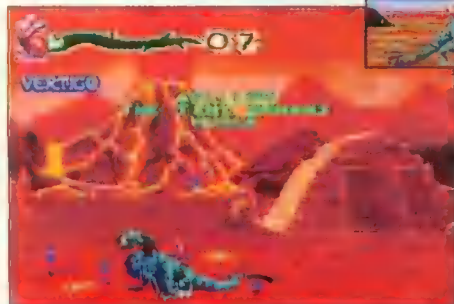
! Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewegedich-Prinzip basieren. Wer auch zur Winterzeit, wenn es schneit, auf Nummer sicher gehen will, konsultiert vorher einen Heilkundigen.

Super Nintendo/ Mega Drive Primal Rage



Andreas Ihling aus Kusel hat uns netterweise auf die Möglichkeit hingewiesen, im Hauptmenü noch einen vierten Menüpunkt zu aktivieren. Dazu müßt Ihr in selbigem Menü (Start, Options...) lediglich diese Kombination drücken: links, links, links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts, rechts, links, rechts.



Super Nintendo Stunt Race FX

Mit Stefan Hartmanns neuestem Trick könnt Ihr bei einem bestimmten Kurs die Piste verlassen. Neugierig geworden? Dann nehmt das Motorrad und versucht mal im Free-Trax-Modus auf dem Night-Cruise-Kurs folgendes Manöver: Fahrt mit vollem Tempo in die erste Haarnadelkurve (Rechtskurve) und am ersten Starfox-Schild vorbei. Statt in die nächste Linkskurve einzubiegen, nehmt Ihr jetzt Kurs auf das zweite Starfox-Schild. Ganz kurz, bevor Euer Vehikel gegen die Wand klatscht, müßt Ihr schnell den X-Knopf und das Joypad nach unten drücken. Es braucht an dieser Stelle ziemlich viel Übung, um den richtigen Moment und die richtige Geschwindigkeit herauszufinden. Wenn Euer Timing stimmt, fliegt Ihr geradewegs runter vom Track. Jetzt kann man im Dunkeln der Stadtkulisse umherfahren und zuschauen, wie die Rennstrecke Polygon für Polygon aufgebaut wird.

Mega Drive Comix Zone

Naja, nicht gerade ein Vom-Hocker-Reiß-Cheat, den der H.-M. Lang aus Wallau mir da untergejubelt hat! Wer irgendwie geil auf Credits ist, drückt im Optionsmenü gleichzeitig A, B, C und anschließend zusätzlich Start – schon erscheinen die Namen aller am Spiel Beteiligten.



Ein besonderes Festmahl wartet an dieser Stelle im Spiel auf den siegreichsten Saurier

ANKAUF & VERKAUF

NINTENDO / SEGA / SONY
ATARI / 3DO / SNK

Werler Str. 34 · 59065 Hamm

☎ 02381-1 55 96

Get your Games!

SONY SUPERNINTENDO

PLAYSTATION	robby rob pad PSX
Air Combat	89.95
Assault Rigs	89.95
Cyberstred	89.95
Destruction Derby	99.95
Discworld	89.95
Extreme Games	89.95
FIFA Soccer	89.95
High Octane	99.95
J. Madden Football	89.95
Krazy Ivan	99.95
Lemmings 3 D	89.95
NBA Jam Tourn.	89.95
Novastorm	89.95
PGA Golf	89.95
Rapid Reload	89.95
Rayman	89.95
Road Rash	89.95
Panzer General	89.95
Parodius de Luxe	99.95
Philosoma	89.95
Shock Wave	89.95
Tekken	99.95
Toshinden	89.95
Wing Commander 3	99.95
Wipe Out	99.95
WWF	89.95
Umbau incl. RGB-Kabel	99.95
weitere Titel auf Anfrage	

SNES

Batman Forever	89.95
Castlevania Vamp.	129.95
Cut Throat Island	129.95
Donkey Kong 2	149.95
Earthworm Jim II	129.95
FIFA Soccer 96	119.95
Int. Super Star Soccer	129.95
Madden NFL/NHL 96	119.95
NBA Live 96	119.95
PGA Tour 96	139.95
Yoshies Island 2	129.95
Pinocchio	139.95
Theme Park	129.95
Urban Strike	139.95

Action Replay MK 3 99.95

Haufenweise Titel ab 29.95
Preisliste anfordern

Versandkosten: Vorkasse 6.95;
NN 9.95; Kreditkarte 9.95;
ab 250,- Bestellwert
Versandkosten frei

robby rob shop

Dahlmannstraße 1A · IS-Bhf. Charlottenburg · 10629 Berlin · Tel. 10301 324 97 56 · Fax 10301 324 96 63



Super Nintendo

International Superstar Soccer Deluxe

Bengt Haarbrandt aus Brome kennt bereits den ersten Cheat. Sehr schwer war er nicht gerade herauszufinden, lautet die Tastenkombination doch mal wieder *oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A, Start*. Eingeben müßt Ihr den Konami-Code auf dem zweiten Joypad,



und zwar im "Push-Start-Bildschirm". Der Schiedsrichter und die Linienrichter verwandeln sich dadurch in Hunde, sic!

Super Nintendo

Star Trek - Starfleet Academy

Ein altehrwürdiger VG-Stammkunde aus Paderborn Bindestrich Elsen, Daniel Noster ist gemeint, schrieb treuherzig folgende Zeilen: Wenn Ihr in einer der "Nicht-Kampf-Missionen" wie z.B. Mission 403, wo Ihr nur Frachter scannen müßt, angegriffen werdet, dann könnt Ihr Euch zum Ausweichen einfach in einen anderen Sektor warpen. Warpt Ihr Euch anschließend zurück,

sind die Feinde verschwunden und Ihr könnt Eure Aufgabe fortsetzen. Das ist besonders hilfreich, wenn Eure Hülle bei nur mehr 10% liegt und die Angreifer noch sehr viel Energie haben. Ihr könnt so am Ende der Mission trotzdem die 100% erreichen.

Super Nintendo

Pitfall

Sven Norden aus Schneverdingen weiß doch tatsächlich noch Neues von Harry "SNES"-Jr. zu berichten (mehr Cheats kann es jetzt aber wirklich nicht geben). Um Euren Dschungelabenteurer in einer Art Map-View-Mode zum Schweben zu bringen, müßt Ihr erst die Levelanwahl aktivieren (im Titelbild X, Select, A, Select, Y, A, X, Select drücken). Wenn Ihr nun mit den L- und R-Tasten ein Level ausgewählt habt, könnt Ihr bei gedrückter Select-Taste mit Hilfe des Steuerkreuzes frei in der Gegend herumturnen, inklusive Decken und Wände durchdringen.

Sony Playstation

Rayman

Der Binder Michel aus CH-Zürich hat sachlich richtig bemerkt, daß unser ultimatives Rayman-Paßwort aus dem Tips-Sonderheft einem nur bei der US-Version die Levelanwahl beschert. Für die Pal-Version hat unser eidgenössischer PSX-Fan deshalb zwei weitere Paßwörter zu bieten. Mit dem Code **SW?NDV1V4Q** startet Ihr im vorletzten Level, ausgestattet mit 18 Leben. Durch die Eingabe von **SWG4P1PDQ** könnt Ihr, mit 50 Leben versehen, dann in jedes Level reinspazieren – inklusive der Schlußsequenz.

Hier noch eine kleine Beigabe unsererseits, mitgebracht von einem nächtlichen Internetsurfing-Ausflug:

Wenn Ihr während des Spielens oben in der Mitte vom Bild zusätzlich einen kleinen Spiel-Bildschirm einblenden möchtet, dann müßt Ihr im Pause-



modus R2 gedrückt halten und dabei Kreis, Kreis, links, Kreis, Kreis drücken.

Für zusätzliche Continues müßt Ihr im Continue-Screen einfach oben, unten, rechts, links drücken. Der Trick funktioniert allerdings erst ab einem Zählerstand von zwei oder weniger Continues.

Sony Playstation

Air Combat

Fax-Holger aus Leingarten hat zwischen Kneipenbummel und Spätschicht noch Zeit gefunden, an uns zu denken und folgenden Cheat rübergefakt, der scheinbar jedoch nur bei der US-Version letztendlich bis



Der Mini-Bildschirm-Cheat: Wenn Ihr den Screenshot links einmal genau betrachtet, fällt Euch bestimmt ein Unterschied zum normalen Spiel ins Auge



ins Debug-Menü führt. Aber lest selbst: Nachdem Ihr Euch für den Spielmodus und eine der drei Schwierigkeitsstufen entschieden habt, verfärbt sich der Bildschirm kurz schwarz, bevor der schwarz-weiße Vorspann mit der Hintergrundstory abzulaufen beginnt. Während nun der Bildschirm kurz schwarz ist, müßt Ihr R1 und den Kreis-Button gleichzeitig drücken und gedrückt halten. In besagtem Vorspann drückt Ihr (bei gedrückter R1 und Kreistaste) noch Start. Normalerweise erscheint dann ja der "Loading"-Screen mit einem bildfüllenden Air-Combat-Logo. Nicht so diesmal – ein paar herumfliegende CDs verkürzen jetzt die Wartezeit. Nachdem Ihr die Kreistaste und R1 losgelassen habt, könnt Ihr an dieser Stelle auf zwei verschiedene Arten weitermachen. Entweder gebt Ihr im neuen Loading-Warte Bildschirm die Kombination *oben, unten, links, rechts, oben, unten, links, rechts, R1* ein. Bei der US-Version tut sich dann angeblich ein Debug-Menü auf, in dem unter anderem zusätzli-

che Flieger angewählt werden können. Bei der PAL-Version hingegen erscheint lediglich ein Flugzeugsymbol in der linken unteren Ecke. Wofür das gut sein soll, konnte bisher

nicht in Erfahrung gebracht werden. Wenn Ihr statt des eben genannten Codes *oben*, *links unten*, *rechts* eingibt, erscheint ein grünes Tier, ebenfalls links unten im Bild. Die Auswirkung: Nach der Flugzeugauswahl könnt Ihr dann, wie z.B. bei *Ridge Racer* oder *Tekken*, ein historisches *Namco*-Minispielchen zocken. Ob Ihr hierbei durch einen hohen Score etwaige Vorteile für das Hauptspiel herausholen könnt, war bislang ebensowenig zu ergründen. Wer mehr weiß, darf sich gerne melden.



Sony Playstation NBA Jam T.E.



Bei jeder neuen Version von NBA Jam geht das Gesuche nach versteckten Spielern immer wieder von vorne los

Wie auf Bestellung trudelten die Geheimspieler-Codes von Sven Kinkel Ende November in meiner Postwanne ein. Gerade noch rechtzeitig, um die Tip-Zusammenstellung der letzten Ausgabe nahtlos fortsetzen zu können. Bei "Enter Initials" müßt Ihr für den gewünschten Spieler jeweils die richtigen Initialen und das passende Datum eingeben. Außerdem muß während der gesamten Code-Eingabe L1 und R1 gedrückt gehalten werden.

Larry Bird
LAR 15. Januar
Charlotte Horner
HOR 12. Juni
Phoenix Gorilla
APE 2. April
Bill Clinton
BIL 3. Juni
Sequoia
SAW 10. April
Frank Thomas
FNK 8. Januar
Prince Charles
(Camilla-Freund)
CHA 4. Mai
Adrock (Beastie Boy)
ADR 6. April

MC Adam Yauch (Beastie Boy)
MCA 9. April
Mike D (Beastie Boy)
M_D 1. Juli
Magic Hair
(Acclaim Programmierer)
STH 8. Dezember
Chow Chow
(Acclaim Programmierer)
CHD 5. Mai
Air-Dog
(Acclaim Programmierer)
AIR 21. Januar
Hodgeson
(Iguana Programmierer)
HOG 31. Dezember
Jax (Iguana Programmierer)
JAX 1. März
Rivett
(Williams Programmierer)
REV 6. Juli



Achtung FREAX !!

Die neueste Hardware für euch aus Hong Kong !

SYSTEME FÜR
SNES & SMD & U64

UPGRADES ERHÄLTICH !

INFOS, PREISE &
PROSPEKTE
unter

TEL: 0 71 71-8 15 15
BBS: 0 71 71-8 15 54

WARP * Inh. Markus Stubenvoll
Heubacherstr. 44 * 73529 Schwäb. Gmünd

Call me
(02622)
83517

MAK

MAK die Automatenkonsole 549,99 DM
Sparsset (+Stick & Spiel) 799,99 DM
Sonderangebote solange Vorrat reicht
Top Games Lieferbar wie z.B.:
Truxton 2, Asterix, Sunset Riders, Trog,
Hit the Ice, Knights of the Round, SF 2...

Sony PSX

Sony PSX Grundgerät dt. 599,99 DM
Sony PSX Umbau 75,75 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Spiele ab 99,99 DM

SEGA

Saturn+Umbau+Spiel+RGB 849,99 DM
Saturn Umbau jp/usa/dt/50/60 99,99 DM
3 Stck. SMD Spiele ab 79,99 DM
Joypadverlängerung 29,99 DM
SMD 1,2 Umbau 50/60Hz 75,75 DM
(bei 60Hz 20% schneller!)
und ja/dt. mit Schalter

NEO GEO

Neo Geo inc. Schal. 50/60Hz 699,99 DM
und "SCHWEIß" Modus+Spiel
Joypadverlängerung 2m 49,99 DM
Umbau 50/60 Hz 75,75 DM
Umbau Samurai mit Schweiß 99,99 DM
auch Toploader CD !!!

PC-ENGINE

Spiele ab 4,99 DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Japan Umbau T. Duo/Grafic 99,99 DM
Japan Umbau Turbo Express 119,99 DM
RGB Umbau PC-Engine/Duo 99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren
Wolfsoft, Schulstraße 3, 56566 Neuwied, Fax: (02622)83583



WOLFsoft
Scart-Umschalter

ANSCHLUßKABEL

Sony PSX RGB Kabel dt/us/jp 49,99 DM
Sega Saturn RGB Kabel + HiFi 49,99 DM
SNES RGB Kabel + HiFi 39,99 DM
Neo Geo RGB Stereo +Booster! 59,99 DM
Mega Drive 1,2 RGB Stereo 45,99 DM
HiFi Adapter für RGB Kabel 29,99 DM
Probleme mit dem Anschluß der Konsole an ihren Monitor ?? Hier ist die Lösung!!
Adapterkabel für fast alle Commodore-Philips Monitore u.a. Hersteller 45,99DM

SUPER NES

Spiele !!!!! ab 39,99DM
Joypad Verlängerung 29,99 DM
Umbau SNES dt/us/jp 50/60Hz mit Schalter & Modulportvergrößerung (bei 60Hz 20% schneller!) 99,99 DM

JAGUAR

Jaguar inc. Spiel RGB Kabel 299,99 DM
RGB Kabel inc. HiFianschluß 49,99 DM
Umbau 50/60Hz mit Schalter 75,75 DM
Spiele ab 99,99 DM
3DO RGB Umbau 299,99 DM
Amiga CD 32 RGB Umbau 119,99 DM

Hard- & Software für alle Systeme Lieferbar

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten



Mega Drive

The Adventures of Batman and Robin

Alexander Frik aus Vilshofen kloppte letzten Monat als erstes herausfindendes Wesen mit dem Level-Skip bei uns an. Pausiert das Spiel einfach in irgendeinem beliebigen Level und drückt nacheinander *B, A, unten, B, A, unten, links, oben, C*. Habt Ihr die Kombination in der richtigen Reihenfolge eingegeben – was wohl nicht sehr schwer sein dürfte – dann schließt sich der Bildschirm und Ihr spielt im nächsten Abschnitt weiter. Die Anfangsbuchstaben der englischen Richtungsbezeichnungen ergeben dann übrigens das Satzlein "BAD BAD LUC", obwohl die Kenner des Cheats doch eigentlich ein Schweineglück haben...

Mega Drive

Mega Turrican

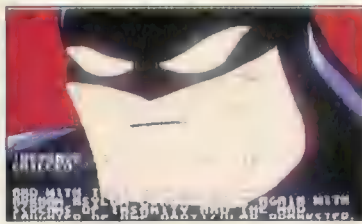
Nachdem wir in Ausgabe 6/94 längst die essentiellen Codes für Levelanwahl und unendlich Zeit+Energie verraten hatten, folgen zum Abschluß des Themas noch die zwei "Anti-Cheats", mit denen Ihr die Steuerung umkehrt, bzw. Euch ein Level zurückwarpen könnt.

Backwarp:

im Pausenmodus *rechts, links, unten, rechts, A* drücken

Anti-Steuerung:

im Pausenmodus einfach Konamis Standard-Cheat eingeben (*oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, A, B*)



Sega Saturn

Hang On GP '95

Jörg Tittel aus B-Tervuren hat wieder was rausgefunden. Weil unser belgischer Pisten Nachwuchs auch der Landschaft ein aufmerksames Auge geschenkt hat, stehen uns Allen jetzt zehn, statt sonst nur neun Motorräder zur Verfügung. Aber immer schön der Reihe nach:

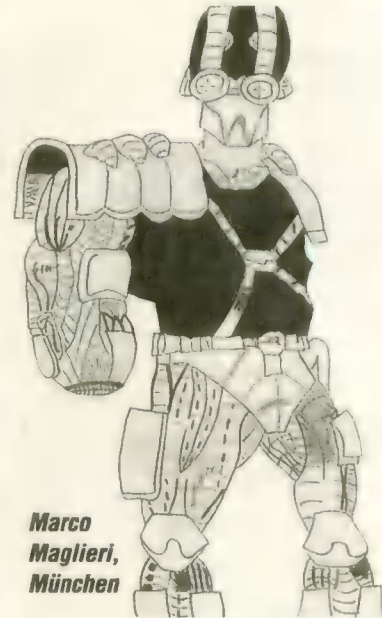
Zuerst mal müßt Ihr Euch ein Weilchen einfahren, sprich die ersten drei Kurse gewinnen, damit die Zusatzkurse "Long Albatross Cliff Reef", "North Crimson Wing" und "Long New Dwells" erscheinen. Gewinnt Ihr auch diese

Kurse, stehen mittlerweile neun "hot ovens" zur Auswahl. Erwählt, wenn Ihr das alles geschafft habt, Angel zu Eurem Begleiter und düst mit ihm im *Time Trial Mode* zum letzten Kurs, nach "Long New Dwells" (wahrscheinlich gelänge der Trick auch bei "New Dwells", aber das ließe sich nur wieder ganz von vorne auf einem anderen Saturn ausprobieren). Wenn Ihr Euch hier für die Ranking-Liste qualifiziert, müßt Ihr als Initialen nur noch "UFO" eingeben, und schon erhaltet Ihr (ganz links im Menü) ein neues futuristisches Motorrad. Das Ufo-Bike, nennen wir es einfach mal so, rutscht über die Straße und kann mit Hilfe des extrem kleinen Wendekreises fast jede Kurve mit vollem Tempo nehmen. Ihr könnt das zehnte Motorrad im Bunde beim *GP-Race, Time Trial* und *Endurance Modus* verwenden.

Draufgekommen, auf den exterrestrischen Namen, ist Cleverle Jörg, weil er bei den beiden Dwell-Kursen Ufos herumfliegen zu sehen glaubte. Also, hat man Töne?!



Kein State-Of-The-Art-Rennspiel kommt heutzutage mehr ohne den obligatorischen Zusatzkurs-/Zusatzkarre-Cheat aus. So geschehen auch bei Segas Hang On



Marco Maglieri, München

GALERIE 1

Sony Playstation

Tekken

Matthias Frey aus Göttingen hat diesen "Shortie" eingesandt:

Wenn Ihr zum Bestätigen Eures Kämpfers statt der Kreuz-Taste die Quadrat-Taste drückt, verändert sich die Farbe der Kämpfer. Habt Ihr bereits Kuma erspielt, könnt Ihr ihn per Druck auf die Quadrat-Taste im Auswahlmenü in einen Grizzlybär verwandeln.

Sony Playstation

Destruction Derby

Kristjana Orth aus Montabaur hat "da zwei bezaubernde und bedeutende Cheats für das liebe VG-Team" (Anm. d. Red.: Ehrlich, ganz für uns alleine?). Brauchbar sind die beiden Tips aber wirklich. Mit Kristjanas Hilfe könnt Ihr Euch unverwundbar machen, bzw. einen zusätzlichen Track auswählen:

1. Neue Strecke

Geht in das Rennmodus-Auswahlmenü, wählt "Wreckin' Racing" und entscheidet Euch für "Championship". Beim Eintragen des Namens gebt Ihr dann **REFLECT!** ein (das Ausrufungszeichen gehört dazu). Nachdem Ihr in das Hauptmenü zurückgekehrt seid, geht Ihr wiederum ins Rennmodus-

Rechts seht Ihr
ein Bild vom
Zusatzkurs
"Ruined
Monastery"



Mit (NO) "IDAMAGE!"
ist sogar der "Total-
Destruction"-Modus
NULL PROBLEMO

Mega CD

Earthworm Jim Special Edition

Die Shiny-Crew hat auf
ihrem Weihnachtskärtchen an
die VG-Gang noch zwei weitere
CD-Wurm-Cheats (die restli-
chen Cheats und Paßwörter
siehe VG 8/95, bzw. 9/95) über
den Atlantik gebeamt, schöne
Bescherung!

Um Jim mit fetten Mick-Jag-
gerlippen durch die Landschaft
laufen zu lassen, drückt Ihr im
Pausenmodus B, B, A, A, A, A,



Boris Irmischer, Albstadt

GALERIE 2

Auswahlmenü und sucht Euch
entweder das "Wreckin' Race"
oder "Stock Car Race" aus.
Geht danach auf "Practice"
oder "Time Trial". Zurück im
Hauptmenü, stürzt Ihr Euch
auf die Streckenauswahl.
Drückt dann einmal nach links,
und siehe da, hinter dem Fra-
gezeichen verbirgt sich ein
Kurs mit Tunnel und Ruinen,
genannt "Ruined Monastery".

2. Unzerstörbarer Wagen

Geht auch hier ins Rennmo-
dus-Auswahlmenü, wählt
"Wreckin' Racing" und ent-
scheidet Euch für "Cham-
pionship". Beim Eintragen des
Namens gebt Ihr IDAMAGE!
ein (auch wieder mit Ausru-
fungszeichen). Nachdem Ihr
wieder ins Hauptmenü zurück-
gekehrt seid, müßt Ihr
nochmal ins Rennmodus-Aus-
wahlmenü gehen, wo irgend-
ein beliebiges Rennen ausge-
sucht wird; Eure Karre wird
dann ab sofort nie mehr in
Rauch aufgehen.

P.S.: Beide Cheats sind
miteinander kombinierbar.

Schweiz King Games Schweiz

SEGA SATURN inkl. 2 Demo CD's, RGB Kabel, 220 V 499,- sFr.

Software:

Alien Trilogy	Primal Rage	Viewpoint
Darius Legend	Sega Rally	Virtua Cop w/Gun
Fifa Soccer 96	Strahl	Virtua Fighter 2
Galaxy Fighter	Thunderstrike 2	X-Men
King of the Spirits	Toshinden	usw.

SONY PLAYSTATION, RGB Kabel, inkl. Demo CD, 220 V 499,- sFr.

Software:

Agile Warrior	Kileak the Blood 2	Road Rush
A-Train IV (US)	King's Field (US)	Viewpoint
Fifa Soccer 96	Primal Rage	11th Hour (US)
In the Hunt	Rave Racer Revolution	usw.

Auszug aus unserem SNES Software Angebot:

Breath of Fire 2	Donkey Kong Country 2	Front Mission 2
Civilization	Final Fight 3	usw.

Auszug aus unserem MD Software Angebot:

Indiana Jones Trilogy	Revolution X	Waterworld
PGA Tour Golf 96	Spot goes to Hollywood	usw.

Auszug aus unserem 3DO Software Angebot:

AD & D Slayer 2	Dragon Lore	Psychic Detective
Alone in the Dark 2	Lost Eden	usw.

Auszug aus unserem Virtual Boy Angebot:

Jack Brothers	Space Squash	Vertical Force
Panic Bomber	Virtual Golf	usw.

Alle Soft- & Hardware zu gewohnt guten Preisen.

Viele Aktionen! Spiele ab 19.50 sFr.

Auch unserem Versandmotto: Heute bestellen – Morgen liefern
bleiben wir im neuen Jahr treu!

Vielen Dank an alle unsere Kunden und ein gutes neues Jahr!!!

Besuchen Sie uns doch in unserem Laden:

Rathausgasse 4

5600 Lenzburg

Telefon: 0 62/892 02 87

Telefon Versand abends: 0 56/6 67 31 30

ULTRA 64 d.A.

GAMERS POINT

PSX

PSX dt. inkl. Game 549,00

Fifa Soccer 96 94,85
Warhammer 119,85
Resident Evil 119,85
Loaded 119,85
Krazy Ivan 89,85
Fade to Black 119,85
Alien Trilogy 89,85
Lone Soldier 89,85
Primal Rage 89,85
Thunderhawk 2 84,85
WWF The Arcade 89,85
Viewpoint 89,85
Hi Octane 89,85
Descent 89,85
Darkstalkers 139,85
Striker 89,85
Waterworld 94,85
Tekken 104,85
NBA 96 94,85
Lost Vikings 2 89,85
Thermo Park 89,85
Street Racer 89,85
Shell Shock 84,85
Rock'n Roll Racing 89,85
Twisted Metal 89,85
Aftermath 89,85
Crimson 119,85
Warhawk 84,85
Philosoma 89,85
ESPN Extreme 89,85
VR Baseball 94,85
PGA Tour Golf 91,85
Cyberia 89,85

Saturn

Saturn dt.
incl. Game 688,00

Mysteria 129,85
Hi Octane 94,85
Sega Rally 124,85
X-Man 99,85
Virtua Cop 119,85
Virtua Fighter 2 129,85
VR Baseball 99,85
Hang On GP 119,85

NBA Jam 99,85
Adv. Military Comm. 149,85
Alien Trilogy 99,85
Thunderhawk 2 94,85
Tomb Raider 119,85
Romance IV 129,85
Primal Rage 89,85
Street Racer 89,85
Shell Shock 94,85
Sim City 99,85
Theme Park 99,85
DS Dinner 99,85
F1-Live 119,85
Aftermath 99,85
Toshinden 109,85
Casper 99,85
Cyberia 99,85

3DO

3DO dt.
incl. Game 649,00

NHL 96 94,85
Foes of Ali 99,85
Death Keep 99,85
Scramble Cobra 99,85
Captain Quazar 99,85
Wing Commander 3 99,85
Shock Wave Assault 99,85
Casper 99,85
Waterworld 99,85
Descent 99,85
Killing Time 99,85
Cyberia 99,85
Clayfighter 99,85

SNES

SNES incl. Game 214,00

Super Mario World 2 109,85
Donkey Kong Country 2 134,85
Tales of Phantasia a.A.
Super Mario RPG a.A.
Earthworm Jim II 119,85
Int. S. Soccer Deluxe 129,85
Secret of Evermore 109,85
Chrono Trigger 139,85
Bomberman 3 109,85
Killer Instinct 129,85
Theme Park 119,85

ULTRA 64 d.A.

GAMERS POINT

Bestellungen bis 17 Uhr werden am selben Tag versendet
Bei Annahmeverweigerung, berechnen wir 20,-DM
Ladenpreise können abweichen

0721 - 816 121
0721 - 826 338

Roonstr. 5, 76137 Karlsruhe

Druckfehler und Irrtümer vorbehalten

B, C und wieder *Start*.

Damit Jim auch mit den Marsbewohnern kommunizieren kann, drückt Ihr während der Pause B, C, A, A, A, B, C und wieder *Start*. Schon fährt Jim seine Antenne aus.

Real 3D0

Gex



Florian Marttin mit dem Doppel-T für extra viele Tips, kennt den Mega-Cheat. Um das meiste aus dem Cheat herauszuholen, benötigt man aber ein zweites Joypad. Geht zuerst in den Pausenmodus und gebt auf Pad 1 bei gedrückter R-Taste folgende Kombination ein: *links, C, unten, links, rechts, A, unten, links, rechts*. Nach richtiger Eingabe verschwindet der Pauseschriftzug dann automatisch.

Wenn Ihr jetzt auf Pad 1 die Select-Taste (X) gedrückt haltet, könnt Ihr Gex dabei mit dem Steuerkreuz frei im Level herumschweben lassen.

Drückt Ihr Select (X) und



Start (P) gleichzeitig, kilt Ihr Eure Spielfigur, und könnt so ein Level gleich verlassen.

Durch Drücken der C-Taste auf dem zweiten Pad wird Gex mit allen möglichen Power-Ups ausgerüstet.

Hält man B bzw. B+C auf dem zweiten Pad gedrückt, kann man mit dem Steuerkreuz den Bildschirm drehen, strecken, quetschen etc.

Hält man dagegen L auf Pad 2 gedrückt, kann man Gex mit Hilfe des Steuerkreuzes vergrößern und verkleinern. So wie Ihr Euch bewegt, wird Gex aber wieder in seinen Ausgangszustand zurückversetzt. Um das zu verhindern, sprich mit einem riesigen bzw. winzigen Gex weiterzuspielen, kann man auf Pad 1 diesen Code eingeben (bei gedrückter R-Taste im Pausenmodus, versteht sich): *links, C, unten, C,*



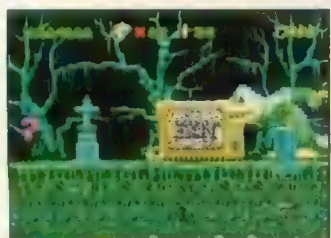
Feuer-, Elektro- und Eisschüsse können per Cheat-Eingabe jederzeit ausgeführt werden

unten, unten, C, A, links, rechts. Hat die Eingabe geklappt, wird das Pausezeichen wieder automatisch ausgeblendet. Das Spielen als in der Größe veränderter Gex wird aber schwieriger, da die Kollisionsabfrage nicht immer mitmacht.

Des weiteren ist der R-Knopf auf Pad 2 für ein paar nutzlose Debugging-Anzeigen gut (besser nicht draufdrücken, da sonst der halbe Screen verschandelt wird).



Gex den Bach 'runtergehend (oben links), Gex und die Schwierigkeit sich in Übergröße durch den Ausgang zu zwingen (ganz links) und beim Essen-Fassen



Wer sich ohne aktivierten Mega-Cheat durchbeißen will und nur partiell Hilfe benötigt, der kann ja mal die vier Normal-Modus-Cheats ausprobieren. Auch sie werden jeweils im Pause-Modus bei gedrückter R-Taste (die ganze Zeit während der Cheat-Eingabe drücken) eingegeben.

Feuer-Schuß: *links, C, unten, rechts, rechts, unten, B, A, links, links, unten*

Eis-Schuß: *links, C, unten, B, links, oben, rechts, B, A, links, links, unten*

Elektro-Schuß: *links, C, unten, rechts, rechts, links*

Super-Sprünge: *links, C, unten, rechts, oben, B, B, rechts*

Neo Geo CD

King of Fighters '95

Neo-Geo-Andi Pohler aus Garbsen erzählt einfach so in der Weltgeschichte 'rum, daß man, genau wie auf dem Automaten, auch bei der CD-Version mit wogendem Busen von Mai, Splatter und Computer-Edit-Teams spielen kann.

Wählt gleich zu Anfang "Demo Game" an und drückt, wenn die High-Score-Liste erscheint, auf dem ersten Joyboard A+D, auf dem zweiten Joyboard B+C und zum Schluß auf dem ersten Joyboard *Start*.

Um mit den Bossen Omega Rugal und Kaisyu Kusanagai spielen zu können, müßt Ihr so

Du willst

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE **VIDEO GAMES**

Prima! Und hier sind die drei Top-Level zu Deinem eigenen Abo.

Level 1: ...Geld sparen!

◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀ mit dieser Karte!

Du nimmst die Sache **selbst** in die Hand.
Mit Deinem persönlichen Abo sparst Du über
8 Mark - und den Weg zum Kiosk. Übrigens:
Es gibt da auch noch das Halbjahres-Abo!

Level 2: ...Superstark!

◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀ mit dieser Karte!

Du hast einen **Sponsor** gefunden!
Du bekommst regelmäßig VIDEO GAMES direkt
nach Hause, und Dein Sponsor sorgt für das
Finanzielle. **Glückwunsch!**

Level 3: ...es lohnt sich!

◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀ mit dieser Karte!

Du läßt Dich als neuer VIDEO GAMES Leser
werben! Und Dein Partner kassiert dafür ein
Super Nintendo Spiel: **Earthworm Jim 2**,
die Fortsetzung der wahnwitzigen Abenteuer
des berühmtesten Wurms der Galaxis. Mit
alten Bekannten und vielen brandneuen Level.
Na dann viel Spaß!



Du hast 3 TOP Level

verfahren: Geht in den Team-Modus und antwortet bei der Frage "Edit Teams?" mit "Yes". Wenn Ihr Euch die Fighter aussuchen könnt, drückt Ihr *Start* und dann noch (bei gedrückter *Start*-Taste) *oben+B*, *rechts+C*, *links+A*, *unten+D*. Kleiner Tip: Drückt bei den "Zweierpärchen" immer erst die Richtungstaste, dann den Knopf, und laßt beide zusammen los.

Hat alles geklappt, erscheinen die beiden Bosse unten in der Mitte, und das Zeitlimit beginnt von vorne zu zählen.

Hier noch schnell die Special-Moves der Bosse (links stehend beschrieben):

Kaisyu Kusanagi

Push & Burn Attack:

→ ↘ ↓ ↙ ← + A oder C

Dark Trust:

↓ ↘ → + A oder C

Long Fist:

→ + C

Fire Uppercut:

→ ↓ ↘ + A oder C

Super Serpent Wave (nur bei vollem POW o. low E.):

↓ ↙ ← ↘ ↓ ↘ → + C

Omega Rugal

Geese Howard Power Wave:

↓ ↘ → + A oder C

Wolfgang Krauser Super Fireball:

→ ← ↙ ↓ ↘ → + A oder C

Fireball Reflector:

↓ ↘ → + B oder D

Razorleg:

↓ ↙ ← ↘ + B oder D

Slide Tackle:

→ ↘ ↓ ↙ ← + A oder C

Super Nintendo

Power Rangers - The Movie



Wenn Ihr bereits gleich nach dem Einschalten mit standesgemäßen "PR-Klamotten" losfighten wollt, dann gebt im Titelbild einfach nachstehende Kombination ein: *oben*, *unten*,



links, *rechts*, *X*, *B*, *Y*, *A*. Manchmal braucht Ihr ein paar Anläufe, bis der Code funktioniert. Bei korrekter Eingabe leuchtet jedenfalls der Bildschirm kurz hell auf.

! Code geknackt

Täglich ergießen sich mehrere Deziliter Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der blöden Sortiererei jauchze ich vor Freude bei jedem neuen Code, den Ihr mir überwachsen laßt...

Super Nintendo

Sink or Swim

Die Codes von Martina Grineisen/ Berlin sind bereits gut abgehangen, was aber ihre Veröffentlichungswürdigkeit keineswegs tangiert (schön formuliert, auf-die-Schulter-klopf!). Alle fünf Level spuckt das Modul ein Paßwort aus, weshalb wir bei 100 Leveln auf nur 20 Wörter kommen. Hier sind sie, chronologisch geordnet, versteht sich:

CRUMBS, JUMPED, JIGSAW, WARSAW, BANANA, OYSTER, TENNIS, ISLAND, CRATER, DENNIS, PADDLE, FATMAN, SUMMER, CLOUDS, KEBABS, LIZARD, SILVER, BRIDGE, RECORD

Super Nintendo

Weaponlord

Daniel Fernandez aus Gütersloh ist ein flinker Kämpfer. Damit die erspielten Codes auch ihren direkten Weg nach München finden konnten, wurde sich sogar der Lufthansa bedient (indirekt zumindest, in Form eines Company-eigenen Faxgeräts, über die dort in Lohn und Brot stehende Sippschaft, vermute ich mal..).

GALERIE 3



Malte Hummel, Eitorf-Obereip

MEPG - JPEG

Daß man für den Saturn ein MPEG-Modul benötigt, um Film-CDs abzuspielen leuchtet ein. Wie spielt die Playstation Filme ab? In vielen Spielen sind ja Video-Sequenzen enthalten, die meines Wissens sogar von sehr guter Qualität sind. Hat die Playstation schon ein MPEG-Modul eingebaut oder gibt's für die abgelegten Filmsequenzen eine andere Erklärung?

Kerst Gellert, Niederwern

Die Playstation kann definitiv keine MPEGs abspielen. Wenn die PS Filmsequenzen zeigt, dann mit einem eigens entwickelten JPEG-Verfahren. JPEGs sind normalerweise datenkomprimierte Bilder, deren Entpacken einen hohen Rechenaufwand erfordert (allerdings immer noch weniger, als MPEG). Im Gegensatz zum MPEG-System, bei dem nur ab und zu komplette Bilder abgespeichert und dazwischenliegende berechnet werden, funktionieren die JPEG-Filme wie normale Filme mit vollständigen Bildern, die allerdings ebenfalls datenkomprimiert vorliegen. Der Speicherplatzbedarf von JPEG-Movies ist weit höher, als der von MPEGs, weshalb auf einer Playstation-CD auch nur ca. 23 Minuten JPEG-Film Platz finden (darum besteht beispielsweise *Novastorm* aus mehreren CDs). Um MPEG-Filme zu spielen, benötigt man eine Zusatzhardware. Wie schon erwähnt, soll die Playstation ja wirklich nur eine Spielkonsole sein und kein Multimediagerät.

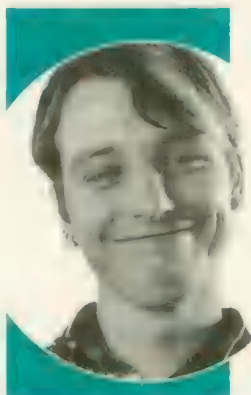
PSX-TV

Nach dem ja letztes einige Mißverständnisse in punkto Antennensignal von Playstation und Saturn aufgekommen waren, kommt's diesmal ganz deutlich: Für beide Systeme gibt es Antennenkabel, die allerdings Sonderzubehör sind. Für die Playstation kostet der Adapter ca. 50 Mark, das Saturn-Kabel schlägt mit etwa 60 Mark zu Buche.

Billige PSX

Bei uns in der Schweiz kostet eine Playstation 399 Franken, ein Spiel zwischen 70 und 80 Franken. Das ist schon ein Preisunterschied zu Deutschland, oder? Ich möchte mich ja darüber nicht beschweren, mich würde aber interessieren, warum nicht einfach alle Händler die Playstation in der Schweiz kaufen und in Deutschland billiger anbieten?

Marina Zülk, Bern



Das ist schnell aufgeklärt: Die Schweiz ist kein EG-Land, und deshalb sind die Zölle auf solche Elektronik-Geräte weit niedriger. Kauft man eine Playstation in der Schweiz, muß man sie beim Grenzübergang nach Deutschland oder Österreich verzollen, und dann ist der Verkaufspreis wieder annähernd derselbe wie in deutschen Läden. Hierzulande ging sogar schon ein Gerücht

um, wonach CD-ROMs bald mit 80% Zoll beschlagen werden sollten. Wir können nur hoffen, daß so eine Regelung nie in Kraft tritt und wenn doch, daß eine Playstation oder ein Saturn nicht unter diese Kategorie fällt, sonst werden die Next-Generation-Konsolen auf CD-Basis schnell unerschwinglich (und Nintendo hat den deutschen Markt mit seinem Modul-System Nintendo 64 noch schneller in der Tasche, als erwartet).

den Scart-Anschluß funktioniert alles einwandfrei. Den Adapter habe ich zur Reparatur geschickt. Liegt der Fehler im Adapter? Wenn ja, sollte ich das Super Nintendo nur noch über Scart anschließen?

Sebastian Rettig, Berlin

Grundsätzlich gibt's die beste Bildqualität über Scart (RGB) und S-VHS. So wie sich Dein Bericht anhört, ist der Adapter wirklich defekt. Ich hoffe, Du hast noch Garantie...

Wie schon letztes Mal vermutet, ist die Playstation auch in diesem Monat wieder das Gesprächsthema Nummer Eins. Die meisten Leute scheinen der Meinung zu sein, daß Sony der härteste Konkurrent für Nintendos nächstes Wunderkind wird.

50/60Hz-Adapter

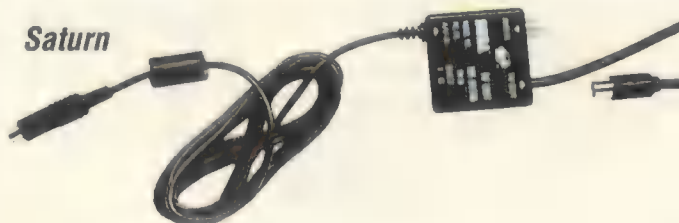
Ich habe mir vor einem halben Jahr einen 50-60Hz-Adapter für mein Super Nintendo gekauft. Neulich erschienen beim Spielen schwarze Streifen auf dem Bildschirm. Danach war der Bildschirm schwarz. Ich habe das Super Nintendo über das ganz normale Antennenkabel mit dem Fernseher verbunden. Über

Ultra 64

Das Nintendo 64 (so der neue japanische Name) wird laut den neuesten Informationen den selben Multi-AV-Ausgang haben wie das Super Nintendo. Es läßt sich also mit dem entsprechenden Kabel (Super-Nintendo-Zubehör) über Normal-Video, S-VHS oder RGB an den Fernseher anschließen.



Saturn



Weltrekord

Am 18. Mai '91 hat Jörg Kopmann den Rekord im Dauerspielen auf satte 166 Stunden hochgeschraubt. Nun sind schon über vier Jahre ins Land gegangen, und ich denke, es wird langsam Zeit, eine neue Bestmarke aufzustellen. Glaubt mir, das meine ich wirklich ernst. Deshalb wollte ich mal vorsichtig anfragen, ob Ihr mich bei meinem Vorhaben eventuell unterstützen würdet. Ich meine damit, daß Ihr mir vielleicht Räumlichkeiten, Konsole, Spiele usw. zur Verfügung stellt.

Marco Maiwald, Berlin

Also das gehört ja eigentlich in die Leserbriefe, aber weil's so ausgefallen ist und drüben kein Platz mehr war.... Grundsätzlich ist Deine Idee nicht schlecht, und wir würden Dich ja auch gerne unterstützen, aber es gibt da leider ein paar Probleme:

Erstens können wir weder Räumlichkeiten noch Konsolen für einen soo langen Zeitraum (über eine Woche) entbehren (is wenig Platz hier und mit den Konsolen müssen wir uns schon selbst kloppen). Zweitens gibt's mit dem "usw." Probleme. Was hast Du Dir denn da so vorgestellt? Wir bezahlen den Flug? Kümmern uns um Kost und Logis? Wir organisieren Dir ein paar hübsche Mädels, die Dich beim Zocken massieren? Kaufen Dir einen Pokal, wenn Du es geschafft hast? Neene Du, ich fürchte, da mußst Du Dich ans Guinness-Buch wenden. Eine Woche lang Kindermädchen für 'nen schweiß-gebadeten, völlig übermüdeten und nach spätestens vier Stunden stark genervten Zocker zu spielen, geht leider über unsere Möglichkeiten hinaus.

Empire Strikes Black

Ich habe seit kurzem ein Problem mit meinem The Empire Strikes Back-Modul für das Super Nintendo. Wenn ich das Modul einstecke und die Konsole einschalte, kommt nur ein schwarzes Bild. Ich vermute, daß das Spiel kaputt ist. Leider ist die Garantie längst abgelaufen. Ist es möglich, mein beschädigtes Modul zum deutschen Vertrieb von Laguna zurückzuschicken und dort gegen einen gewissen Betrag ein neues Modul im Austausch zu erhalten? Bei Computerspielen bekommt man ja Updates auch oft billiger.

Peter Müller, Obersulm

Laguna tauscht defekte Module auch nach der Garantiezeit um. Schick' Dein Modul mit schriftlicher Fehlerangabe an den Laguna-Kundenservice.

An besten schreibst Du noch dazu, unter welchen Umständen der Fehler zum ersten Mal aufgetreten ist.

Wieso "PSX"?

Die Abkürzungen für die anderen Systeme sind für mich ja nachvollziehbar, aber was hat das "X" in PSX zu bedeuten?

Sebastian Jocherl, Tutzing

Laut Sony war PSX der Arbeitstitel bei der Entwicklung des Geräts. Heute hat das "X" keine Bedeutung mehr. Der Name hat sich halt eingebürgert. Wenn man Playstation abkürzen möchte, ist PS eigentlich richtig.

Betrug!

Warum fehlen in Ausgabe 12/95 die Seiten 35 & 36?

A. Ochsner, Linz

Die Seiten fehlen nicht, sie sind nur etwas klein ausgefallen. Aus technischen Gründen müssen wir nämlich den Durchhefter für die Mitmachkarten mitzählen...

Kleinkrieg

Wann hört dieser Kleinkrieg der Konsolenbesitzer endlich auf? Im Prinzip hat doch jedes System seine Stärken und Schwächen. Wenn man sich wie diese Idioten (Leserbrief "Bescheuert" VG12) nicht für ein System entscheiden kann, sollte man das Zocken lieber sein lassen. Weil verschiedene Systeme auch ihren Reiz haben, besitze ich derer fünf und habe mich noch nie derart besch... über eines davon ausgelassen.

Stephan Steinbacher, Rohrdorf



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München



Bodenbacher Str. 30 - 01277 Dresden

Neo Geo

Geo Modulmaschine m. Sp.	389,95
Art of Fighting	79,95
Art of Fighting 2	179,95
Samurai Shodown	119,95
Samurai Shodown 2	199,95
World Heroes 2	139,95
World Heroes 2 Jet	189,95
Fatal Fury	79,95
Fatal Fury 2	119,95
Fatal Fury Special	139,95
Galaxy Fight	199,95
3 Count Bout	99,95
Ninja Combat	99,95
Eightman	89,95
Last Resort	119,95
Nam 1975	99,95
Sengoku	89,95
Alpha Mission 2	69,95
Andro Dunos	89,95
Super Sidekicks	109,95
Trash Rallye	99,95
Riding Hero	89,95
King of Monsters	99,95
King of Monsters 2	119,95
Ghost Pilots	119,95
Football Frenzy	79,95
Aero Fighters 2	189,95
King of Fighters	209,95
Joy Joy Kid	99,95
Blues Journey	89,95
Spinmaster	109,95
Robo Army	129,95
Mutation Nation	129,95
Magician Lord	99,95
Burning Fight	99,95
Cyberlip	99,95
Baseballstars II	89,95
Crossed Swords	89,95

Weitere Raritäten auf Abfrage !!!

Tel. 0351/2526611

Neo Geo CD

Viewpoint	99,95
Last Resort	89,95
ASO 2	89,95
Dunk Dreams	99,95
Nam 1975	69,95

Sony PSX

SONY-Konsole RGB, pal, 2 Joypads	679,95
Demo CD	
Sony-Konsole pal, Demo CD, Spiel	
1 Joypad	669,95
Liu Kang	149,95
Agile Warrior	99,95
Viewpoint	119,95
Shockwave	119,95
Goal Storm	109,95
In the Hunt jp	119,95
Joypads	39,95
Action Replay V2 dt	69,95

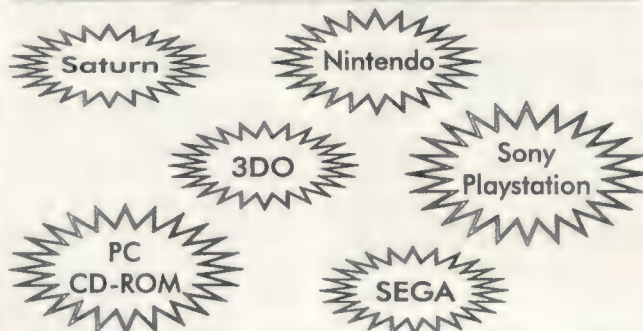
Sega Saturn

SATURN pal, RGB, Spiel und	
Multinorm-Adapter	799,95
Virt. Fighter pal	59,95
Daytona USA pal	89,95
Virtual Hydlide dt	109,95
Clockwork Knight pal	99,95
Shinobi X	99,95
Gran Chaser jp	99,95
Victory Goal pal	99,95
Virtua Fighter Remix jp	69,95
Myst dt	99,95
Pebble Beach Gold jp	69,95
Robotica dt	99,95
Virtua Racing us	109,95
Panzer Dragoon pal	99,95
Bug us	89,95
Virtua Hang On jp	109,95
Digital Pinball	109,95
Sim City 2000 dt	99,95
Theme Park	109,95
Cyber Speedway	99,95
Wing Arms	109,95
Liu Kang	109,95
Primal Rage	99,95
Rayman us	119,95
Steam Gear Mash jp	99,95
Virtua Cop us	149,95
Sega Rally	114,95
Joypad	29,95
Universal Adapter	49,95
Action Replay	99,95
Virtua Stick	89,95
RGB Kabel	34,95
Arcade Lenkrad	119,95

Sony PSX · Super NES
Mega Drive

MAGIE Entertainment Center Computer- & Videospiele Vertrieb ...online with the future

An- und Verkauf
von
gebrauchten Spielen
Über 1500 Spiele zur Auswahl!!



Telefon: 02066 / 54164 + Fax 54059
Moerser Str. 61
47198 Duisburg-Homberg
Öffnungszeiten: Mo - Sa von 11-21 Uhr

Wieso MPEG?

Ich frage mich, warum Sega überhaupt ein MPEG-Modul vertreibt. Schließlich kostet das Ding ja 350 Eier, wofür man schon einen anständigen Videorecorder bekommt. Videofilme auf Cassette sind außerdem billiger als auf CD, und das Angebot an Videocassetten ist auch noch viel größer.

Noch was: Warum schreibt Ihr nicht mal Eure Fax-Nummer zur Mail-O-Mania-Adresse dazu? Sebastian Bayer, Schölldorf

Ich glaube nicht, daß Sega diese Faktoren übersehen hat. Sie rechnen bestimmt auch nicht gerade mit einem reißenden Absatz des MPEG-Moduls. Manche Kunden wollen ihr Multimedia-Gerät eben auch voll ausnutzen, und außerdem halten die MPEG-Videos auf CD länger als Magnetbänder (kein Verlust der Remanenz, kein Abrieb, kein Verschleiß). Dazu kommt noch die bessere Tonqualität von CD. Das geht zwar über Videorecorder auch, aber zeig' mir doch mal einen HiFi-Recorder für 350 Mark. Außerdem ist der Platzbedarf einer CD-Sammlung geringer, als der von Cassetten. Unsere Faxnummer findest Du wie immer im Impressum.

Defekt Derby

Warum kommt ein Destruction Derby auf den Markt, wenn es noch voller Fehler ist? Auf meinem DD (und auch denen von einigen Freunden) sind Bugs, darunter z.B.: Man kann den Speicher nicht löschen oder überspielen, weil der Spielstand im Speicher-Editier-Modus gar nicht angezeigt wird. Gewinnt man die erste Division mit beispielsweise 160 Punkten, beginnt die neue Saison mit 160 Punkten. Das heißt, nach drei gewonnenen Serien kann man überhaupt nicht mehr absteigen. Im Multi-Player-Modus treten ähnliche Fehler auf. Als ich die Konsumentenberatung zu Rate zog, sagte man mir,

daß man mir nicht helfen könne, da das Spiel nicht von Sony selber sei. Wenn ich das Spiel nicht ersetzt bekomme, werde ich meine PSX verkaufen. Christian Bierwirth, Kirchheim

Dazu meint Ex-Psygnosis: Bei ausgiebigem Probespielen sind keine Fehler festgestellt worden. Das Speicherproblem sollte sich mit dem zweimaligen Speichern des Spielstandes an der selben Stelle lösen lassen. Eine Umtauschaktion ist bisher nicht geplant. Übrigens: Wir hatten keine Probleme mit dem Speichern.



Sensation

Wie könnt Ihr in Eurem PSX/Saturn-Vergleich behaupten, die Playstation könne nur achzigtausend Polygone darstellen und den Bericht damit beenden? Das ist doch die Sensation. Was sagt denn Sony dazu?

Ramazan Bayram, Berlin

Das ist sicher wieder eine Auslegungsfrage. Bei Sony hat man auch nur die technischen Daten, die in der Werbung veröffentlicht wurden (500000 Polygone pro Sekunde). Es kann ja sein, daß die PSX eine halbe Million Polygone mit Texturen darstellen kann. Die Frage ist aber eher, wieviele Polygone das System wie schnell bewegen kann.

wipEout

Grundsätzlich finde ich es unfair, wipEout eine schlechte Bewertung zu geben als

Ridge Racer fährt sich einfach besser und macht uns immer noch mehr Spaß als wipEout. Mach' doch mal "ein bis zwei Fehler" auf der Autobahn...

Traumberuf

Welchen Zweig muß ich nach der Hauptschule weitergehen, damit ich einen Beruf wie Euren bekommen kann? Wie hast Du es beispielsweise geschafft, in die Redaktion zu kommen? Das wäre nämlich mein Lieblingsberuf.

Alexander Greger, Sollenau

Die neuen Konsolen breiten sich in gut bestückten Leserkreisen bereits mit Macht aus. Mit von 16 auf 32 Bit umgezogen sind auch die Diskussionen, welche Konsole denn nun die beste sei – ebenso wie die Vorwürfe, daß wir irgendein System ungerechterweise bevorzugen würden...

Ridge Racer. Meiner Meinung nach kommt Ridge Racer in Grafik, Sound und Spielspaß nicht an wipEout heran. Ein Beispiel: Bei Ridge Racer macht man ein bis zwei Fehler und weiß schon, daß alles vorbei ist. Bei wipEout dagegen ist auch nach vier Fehlern noch alles möglich.

Donat Niki, Wien

Jaja, solche Anfragen lese ich immer wieder. Ich habe von der Stelle gehört, habe mich beworben und bin genommen worden. Was man dazu braucht, ist folgendes: Langjährige Spielerfahrung und Kenntnis der Szene, ein gutes Sprachgefühl und eine flotte Schreibe. Desweiteren sind sehr gute Englisch- und PC-Kenntnisse gefragt. Sich im Moment zu bewerben, hat keinen Sinn. Wir haben genug Leute. Wenn wir Verstärkung brauchen, lassen wir Euch das im Heft wissen. Trotzdem danke für alle gutgemeinten Angebote!

PSX-Demo

Ich habe in einem Katalog gesehen, daß die PSX mit einer Demo-CD ausgeliefert wird. Gibt es diese CD immer dazu? Kann sie nur anschauen oder auch spielen?

Wird es in Magazinen auch einmal solche Demo-CDs geben (wie in den Computer-Ma-

FORUM

Diesmal stellen wir die Preisfrage. 200 Mark für ein Mega Drive oder ein Super Nintendo liegen ja noch so ungefähr im Spar- oder Geschenkbereich. Wo soll aber ein Jugendlicher mit Taschengeld oder schlechtbezahltem Ferienjob 600 Mark für eines der neuen Systeme hernehmen? Bahnt sich da vielleicht eine Beschaffungskriminalität an, wenn die Hersteller immer höhere

Preise für die neueste Videospieler-technik verlangen? Glaubt Ihr nicht auch, daß manch ein Hersteller die Zahlungsfähigkeit seiner Zielgruppe überschätzt?

Wie seht Ihr Eure Chancen, an so ein System für 600 Mark oder mehr heranzukommen? Wo nehmt Ihr soviel Geld her? Wie sah das mit den 16-Bit-Konsolen aus? Schildert uns doch Eure finanzielle Lage.

gazines)? Bei den aktuellen Komplettangeboten ist diese CD eigentlich immer dabei. Vollständige Spiele sind da natürlich nicht drauf. Einige Hersteller werden diese Form der Werbung nutzen und spielbare Demos oder zumindest Filmpassagen von Toptiteln auf solche Demo-CDs pressen lassen. Da nicht alle Leser eines Magazins eine PSX besitzen, wäre ein Heft mit Demo-CD für Nicht-PSX-Besitzer uninteressant, weil zu teuer.

Forum

Jawohl, ich glaube Nintendo, daß durch die technische Leistungsfähigkeit des N64 auch der maximale Spielspaß garantiert wird. Sega, Sony oder gar Atari würde ich eine solche Aussage nicht glauben. Nicht die Hardware bringt den Spaß, sondern die Software. Und bei der ist Nintendo führend (hat Eure geniale Statistik mal wieder bewiesen).

Der Jaguar hatte bereits vor zwei Jahren die technische Leistungsfähigkeit von Playstation oder Saturn, und was ist passiert? Man hat "Topspiele" wie Tempest 2000 programmiert und die Konsole mangels zugkräftiger Software absaufen lassen. Ohne hervorragende Software ist jedes System tot, ob technisch gut oder nicht. Schließlich kann fast jeder ein Dutzend Intel-Prozessoren zusammenschalten und das ganze für 3000 Mark verkaufen. Ein erfolgreiches System ist damit noch lange nicht geboren, selbst, wenn es der beste Computer der Welt wäre. Eine Hardware steht und fällt mit der Software. Noch was komplett anderes: Ein Buch! Es heißt "Nintendo Game Boy", wurde von David Sheff geschrieben und ist als Taschenbuch im Goldmann-Verlag (ISBN 3-442-126-00-2) erschienen. Sheff behandelt darin den Ursprung, den Aufstieg und den Crash

der Videospiel-Szene sowie die unglaubliche Wiederaufstehung unter der Führung von Nintendo. Ich würde mich freuen, wenn Ihr es mal vorstellt, da es eine Bereicherung für jeden Videospielfan darstellt.

Florian Seidel, Bürstadt

Jeder, der sich für Videospiele interessiert, sollte "Game Boy" gelesen haben (so wie wir alle). Es ist ausgezeichnet recherchiert, gut geschrieben, sehr interessant und überaus informativ ohne gleich parteiisch zu wirken. Ich hab' sogar noch ein Exemplar der ersten Auflage (gebunden, ISBN 3-442-30600-0) abgekriegt und kann das Buch auch nur empfehlen.

Zu der Frage, was einem wichtiger erscheint (der subjektive Spielspaß oder die technischen Daten) möchte ich sagen, daß beides wichtig ist. Vielleicht ist der Spielspaß noch wichtiger, als die Infor-

mationen zu MIPS und MBit, aber sollte sich beispielsweise einmal Rare-Software anschauen. Was wäre diese Firma ohne die technischen Fähigkeiten des Super Nintendos. Ich zum Beispiel habe vor Donkey Kong Country 1 & 2 noch nie etwas von Rare gehört. Ich glaube aber nicht, daß diese Firma ohne das Super Nintendo hochgekommen wäre. Daher also wage ich zu behaupten, sollte man schon angeben, was ein System zu leisten im Stande ist. (Verhältnis "Spielspaß : Daten" ist ungefähr "70 : 30")

Thomas Philippi, Lohnsfeld



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

An- & Verkauf

Cooler Preise

Fax 030 421 37 68

Auszüge aus unserer Preisliste

Super NES			Saturn			PSX			Multimediasshops Berlin		
Breath of Fire 2			Black Fire			Chaos Control			Hier könnt Ihr alle Spiele auch leihen		
US	139		US	119		DI	95				
Bomberman 3			FIFA Soccer			FIFA Soccer 96					
DI	109		DI	99		DI	99				
Chrono Trigger			F 1 Live Information			Lone Soldier					
US	144		JP	129		DI	95				
Final Fight 3			Golden Axe of Duell			Loaded					
US	139		JP	129		US	119				
Front Mission 2			Hang On GP 95			NHL Hockey 96					
JP	aAnfr		JP	129		DI	99				
FIFA Soccer '96			Layer Section			PGA Tour Golf 96					
DI	109		JP	129		DI	99				
Killer Instinct			Minnesota Pool Billard			Primal Rage					
DV	129		US	109		DI	99				
Mechwarrior 2			Military Commander			Panzer General					
DI	109		JP	155		DI	99				
NHL Hockey 96			NBA JAM TE			Ridge Racer Revolution					
DI	109		DI	99		JP	129				
NBA Live '96			NHL Hockey 96			Road Rash					
DI	109		DI	99		DI	99				
Super Turrican 2			Primal Rage			Shell Shock					
DI	99		DI	99		DI	89				
Secret of Evermore			Panzer General			Striker					
DI	119		DI	99		DI	99				
Secret of Mana 2			Sim City 2000			Toshinden 2					
US	139		US	119		JP, aAnfr	99				
Super Mario RPG			SEGA Rallye			Tekken					
JP	aAnfr		US	129		DI	105				
Theme Park			Theme Park			Toshinden 2					
DI	109		DI	99		DI	105				
Urban Strike			Thunderhawk II			Twisted Metal					
DI	119		DI	99		DI	99				
Überraschungsspiel			Toshinden			Thunderhawk 2					
DI	139		JP	129		DI	99				
Waterworld			Viewpoint			Slayer 2					
DI	109		DI	99		DI	99				
Weapon Lord			Wing Arms			Wing Commander 3					
DI	129		US	119		US	119				
WWF Wrestlemania			Action Replay m. Backup			Zoop					
DI	119		DI	99		DI	99				
Gebrauchtspiele schon			InfraBot Controller - 2mal			RGB Kabel					
ab	19		US	109		39					
Action Replay 3			gebr. Saturn Geräte			Universal Umbau-alles spielt					
DI	99		ab	579		39					

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28.

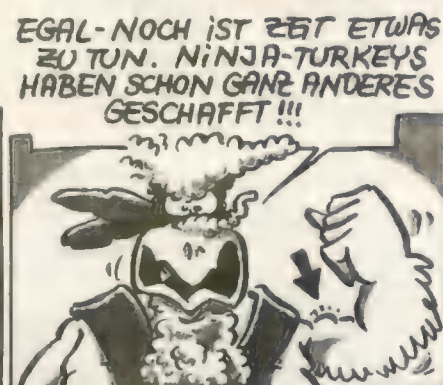
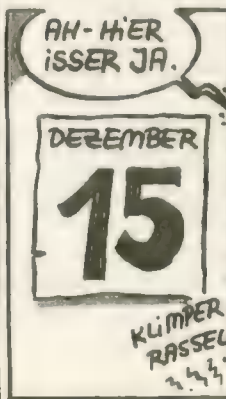
Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Marzahn Promenade 47

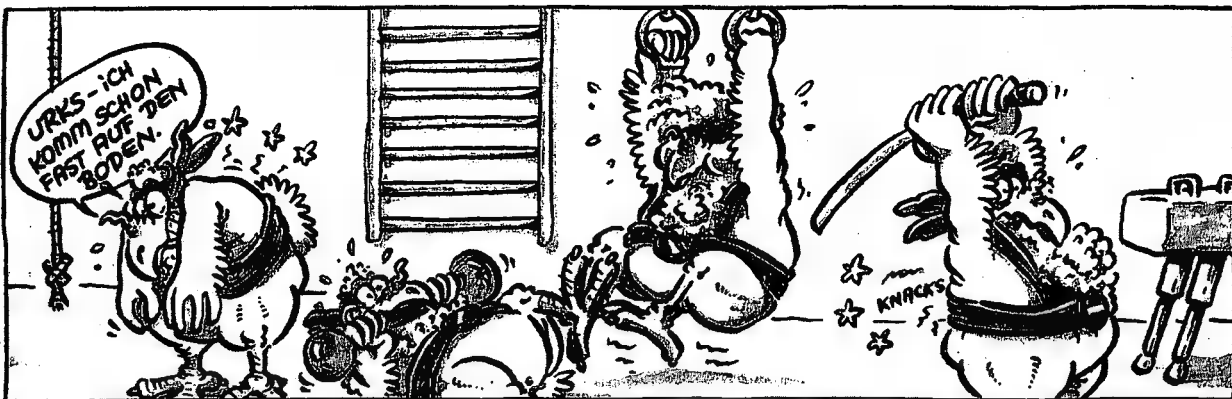
Wir haben ca. 800 Gebrauchtspiele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zollkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.

NINJA TURKEYS

Der Volksmund sagt: Was rustet das rustet. Und so erstaunt es uns nicht, wenn unsere gefiederten Freunde, die NINJA-TURKEYS, zwischen ihren Abenteuer auf zu gern den Verlockungen des Müllganges erliegen - mit allen offensichtlichen Nachteilen...



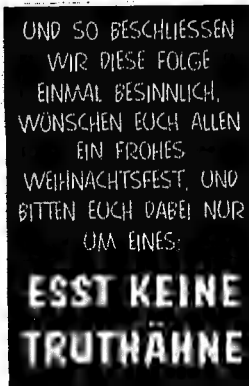
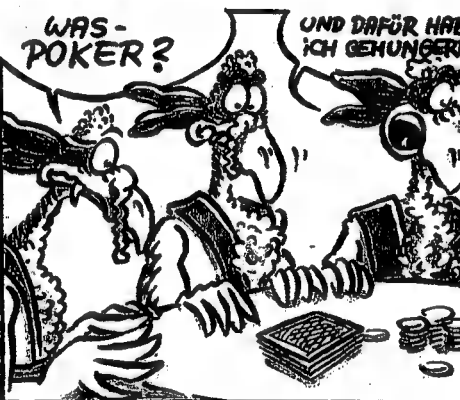
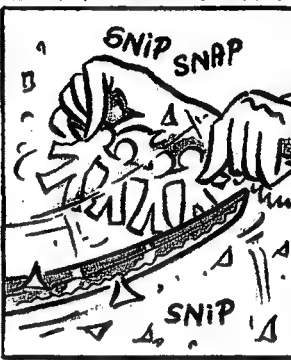
UND SO
MACHT MAN
SICH FIT
FÜR DEN
KAMPF
GEGEN DEN
OMNIGES
UND UM
DEM BRÄTER
ZU
ENTGEHEN!



MAN TRAINIERT... ..UND TRAINIERT... ..UND TRAINIERT.

BIS:

HEY, NUR NOCH
75 KILOBYTE!
UND FIT WIE'N
TURN SCHUH.



UND SO FEIERT MAN FRÖHLICH WEIHNACHTEN...

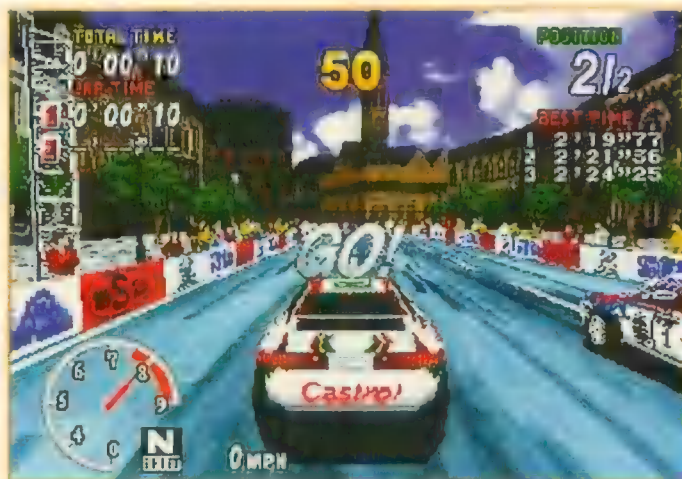
UND SO BESCHLIESSEN
WIR DIESE FOLGE
EINMAL BESINNLICH,
WÜNSCHEN EUCH ALLEN
EIN FROHES
WEIHNACHTSFEST, UND
BITTEN EUCH DABEI NUR
UM EINES:

**ESST KEINE
TRUTHÄHNE**



Im
Practice-Mode
könnt Ihr alle Strecken
direkt anwählen

Die Flut an Rennspielen, die seit einigen Monaten an der Spielhallenfront stürmt, schwappt immer schneller zu den "Next-Generation"-Konsolen herüber. Noch nicht einmal ein Jahr ist es her, seit dem wir das erste Mal von dem großen Spielhallenvorbild berichteten. Bei *Sega Rally Championship* steuert Ihr einen von zwei Rally-Wagen über drei in Echtzeit berechnete Landschaftskurse. Zur Auswahl stehen die Modelle 'Lanica Delta' und 'Toyota Celica', wahlweise mit Automatik oder Handschaltung ausgestattet. Damit der Realismus stimmt,



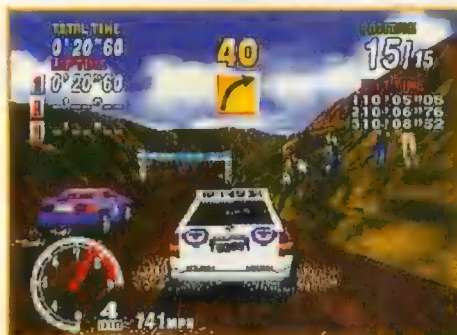
Bei dem Mountain-Kurs beißen sich selbst Experten die Zähne

Über Stock und Stein Sega Rally Championship

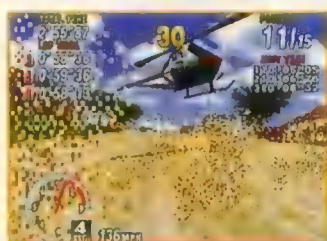
machten sich die Entwickler zuvor bei einer echten Rally schlau und setzten ihre Erkenntnisse peinlich genau auf die Bildschirm-Boliden um. Neben dem "Arcade-Mode", der exakt dem Automatenvorbild entspricht, befindet sich auch ein "Time-Attack"- und

"2-Player-Battle"-Modus im Angebot. Wer mit seinem Kumpel um die Wette flitzen will, muß sich mit einem horizontal geteilten Bildschirm begnügen. Auf der Piste gilt es, bestimmte Streckenabschnitte nach dem *Daytona*-Prinzip innerhalb von festgelegten Zeitli-

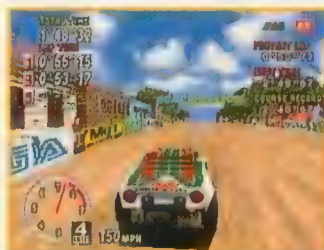
mits zu durchfahren. Doch aufgepaßt! Besonders zeitfressend sind Kollisionen mit gegnerischen Fahrzeugen und jegliche Berührungen mit der Streckengrenzung. Es treten 15 computergesteuerte Mitfahrer an, die Euch das Leben auf den Schotterstraßen schwermachen. Die Kurse bieten neben reichlich Kurven auch enge Tunneldurchfahrten und starke Gefälle. Hier findet der anspruchsvolle Rennfreund wirklich alles, was das Raserherz begehrt. Der Lanica ist für Anfänger am besten geeignet, da er etwas langsamer auf Touren kommt. Umgekehrt ist der Toyota der rasanere Flitzer, aber sehr empfindlich, wenn schlecht reagiert oder gebremst wird. Umfangreiche Rekordzeitlisten für jeden Spielmodus reizen zum Weitermachen. Damit man schnell zu Erfolgserlebnissen kommt, darf man sich zu Beginn des Spiels einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen. Im Time-Attack- und Zwei-Spieler-Modus richtet sich die Ausstattung des Wagens nach Euren Wünschen. Vor dem Renngeschehen lassen sich kleine Details wie Reifen, Stoßdämpfer und Federung einstellen, von denen sich drei Konfigurationen auch speichern lassen. Die Strecke sieht Ihr wie gewohnt in flotter 3D-Grafik auf Euch zukommen. Während des Rennens stehen Euch zwei Perspektiven zur



Auf dem Wüstenkurs wird mächtig viel Staub aufgewirbelt



Zwei verschiedene Perspektiven sorgen für den fahrerischen Durchblick. Aus der Cockpit-View fährt es sich etwas härter.



Der flotte Flitzer links ist ein Extrawagen.
Unten: In der engen Tunnelpassage zu überholen ist, kein leichtes Unterfangen



Wie bereits bei *Daytona* gibt es auch hier einen Mirror-Mode



Die Konkurrenz macht sich gerne auf der Ideallinie breit



Für den Zwei-Spieler-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt

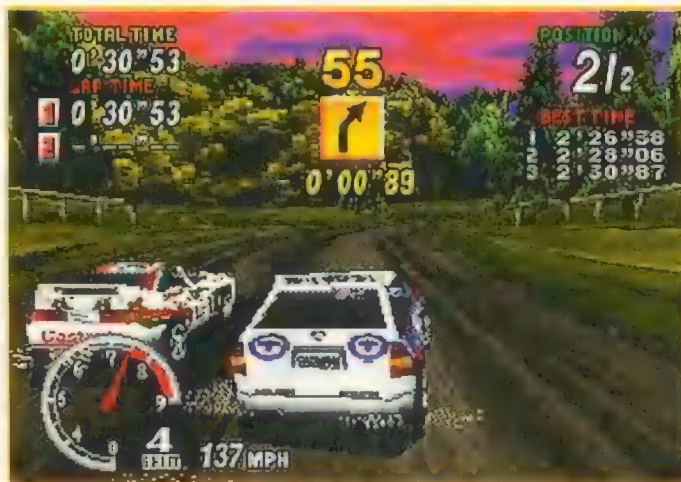
Wahl. Ihr startet aus der letzten Position und müßt Euch nach vorne fahren. Als Orientierungshilfe ist jederzeit Eure Platzierung eingeblendet. Wann die nächste Kurve oder eine gefährliche Passage kommt, erkennt Ihr anhand von eingeblendeten Wegweisern, sowie an den Ansagen Eures Beifahrers. Nur wer am Ende des dritten Kurses als erster über die Ziellinie prescht, kommt in den Fahrgenuß einer Bonusstrecke und zusätzlicher Extrawagen!

WS

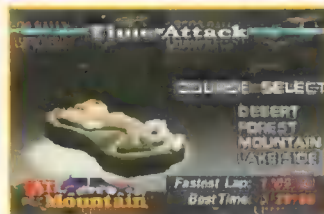


super

Endlich ist der Beweis erbracht, daß auch der Saturn ein technisch und grafisch hervorragendes Rennspiel auf die Reihe bringt! Von der "Pop-Up" freien 3D-Darstellung bis zu den ausgeklügelten Spieloptionen haben die Programmierer diesmal alles zum besten gegeben. Besonders gefiel mir die einfach und schnell zu erlernende Steuerung, die einem ein unglaublich realistisches Fahrgefühl vermittelt: Der Wagen bricht naturgemäß bei zu hoher Geschwindigkeit in den Kurven aus, mit geschicktem Gasweg und Bremsenlagen kommt man aber gut über die Runden. Die Computergegner sind sehr



Wer erster wird, darf diese schicke Bonusstrecke ausprobieren



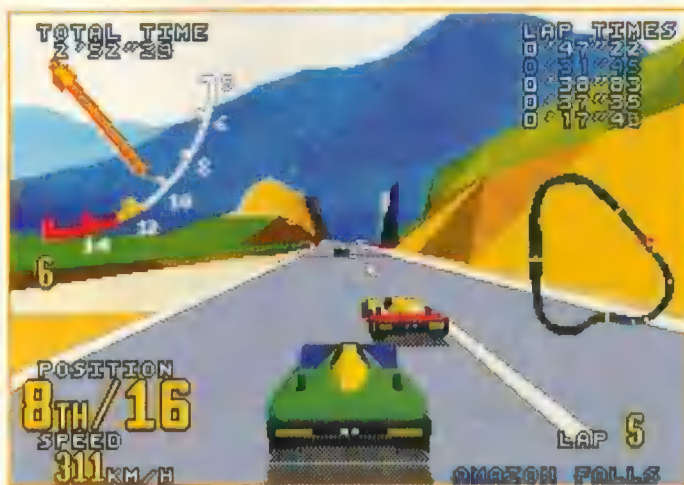
Bis zu vier Eigenkompositionen Eures Wunschautos lassen sich speichern. Auch alle Bestzeiten werden mit Euren Initialen im Save-RAM abgelegt.

gute Fahrer, die sich nicht ohne weiteres geschlagen geben. Man muß beim Überholen höllisch aufpassen, um eine Berührung zu vermeiden oder dabei ungewollt die zeitsparende Ideallinie zu verlassen. Sehr schön sind auch die vier unterschiedlichen Rennstrecken, die mit unzähligen Details aufwarten. Durch die andauernde Hatz nach Siegen und Bestzeiten kommt so schnell keine Langeweile auf. Der Anreiz, die schnellste Rundenzeit auf jeder Strecke zu unterbieten, ist teuflisch hoch. Vor allem im "Ghost"-Modus gegen sein imaginäres Spiegelbild zu fahren, ist besonders reizvoll. Absolut genial präsentiert sich der 2-Spieler-Modus: Ohne Geschwindigkeitsverlust braust ihr auf geteilten Bildschirm durch die Texture-Mapping-Landschaften. Der Spaßkoeffizient nähert sich dabei schnell dem

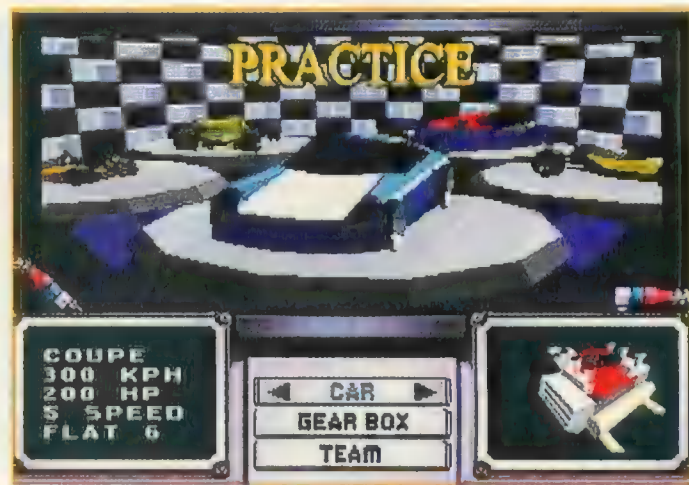
Maximalwert. Die einstellbaren Parameter, wurden geschickt ausgewählt und bieten ordentlich kreativen Freiraum. Rennsportfans werden sicherlich auch alleine viel Spaß mit der CD haben. Alles in allem eine grandiose Umsetzung, lediglich die Bildschirmauflösung mußten die Entwickler gegenüber dem Automatenoriginal reduzieren. Auch der Rückspiegel wurde schlichtweg unter den Tisch gekehrt. Trotzdem: Sega Rally Championship ist derzeit das beste Rennspiel im Heimspielbereich und definitiv ein weiterer Grund, sich einen Saturn vom Weihnachtsmann zu wünschen. Mal sehen, ob Ridge Racer 2 auf der Playstation dem Sega-Renner noch das Wasser abgraben kann. Ladies and Gentleman – "The Race is on!"

System:	Saturn
Spieletyp:	Rennsimulator
Megabit:	CD
Hersteller:	Sega
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Features:	Save-Funktion, Arcade-Racer-Unterstützung
Schwierigkeitsgrad:	1 bis 5
Preis:	ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung:	frei
Grafik:	89%
Musik:	76%
Soundeffekte:	80%

Spiel-späß 93%



Mit genügend GP-Punkten steigt Ihr in der Fahrzeugklasse auf



Das Fahrverhalten der fünf Kisten müßt Ihr erst kennenlernen

Daß *Virtua Racing* ein 3D-Rennspiel ist, muß ich wohl niemandem mehr auf die Nase binden. Die CD beherbergt zehn Strecken von "Easy" bis "Expert", fünf Fahrzeuge vom Kart bis zum F1-Boliden sowie die Standardmäßigen Spielmodi "Practice", "Grand Prix" und "Arcade". Im Rennen habt Ihr die Wahl zwischen vier verschiedenen Perspektiven. Nach einer Wettfahrt schaut Ihr Euch auf Wunsch einen Teil des Geschehens im Replay an. Freilich gibt's auch eine Menge zu konfigurieren. Team-Namen, Wagenfarbe, Schwierigkeitsgrad und Steuereinheit (unterstützt das "Arcade Racer"-Lenkrad) wollen eingestellt werden. Musikalisch gibt sich *Virtua Racing* sparsam: Fahrt Ihr durch einen Checkpoint, gibt's ein paar Sekunden lang Musik, dann herrscht wieder

Slip'n Slide Virtua Racing

Stille (bis auf die Soundeffekte natürlich). Die Themen der Standard-Strecken kennt Ihr schon, für die anderen Kurse gab's neue Sounds. High-Scores und Platzierung im Grand Prix dürft Ihr ins Saturn-RAM schreiben. Für zwei Spieler stehen weder Arcade- noch Grand-Prix-Modus zur Verfügung. Das heißt, wenn Ihr zu zweit fahren wollt, dann fahrt Ihr auch wirklich nur zu zweit im Practice-Modus. Und weil's von CD kommt, gibt's für jede Strecke einen kurzen Video-Rundflug mit Kommentar. js



„ Wer das Referenzrennspiel erwartet hat, wird enttäuscht. Sicher, es handelt sich um ein schnelles Polygon-Rennspiel von ausreichendem Umfang. Daß die technische Leistung des Saturn aber nicht ausreicht, so einem Spiel auch noch ein

paar Texturen zu verpassen (in *F1 Live Information* ging's ja auch), möchte ich doch nicht hoffen. Spielerisch gibt's nicht allzuviel an *Virtua Racing* auszusetzen. Mir wird lediglich viel zuviel gerutscht und geschleudert. Die Streckenübersicht bietet leider keinen Anhaltspunkt, welche Entfernung Euch vom nächsten Gejagten trennt. Thema "Sound und Musik": Auch wenn jedes Fahrzeug seinen eigenen Sound hat, klingen sie alle kaum besser, als *Hang On* auf dem Master System. Die Jingles im Rennen gehen nach der dritten Runde tierisch auf die Nerven. Wieso durfte AM2 nicht auch diese Version programmieren? *Virtua Racing* ist und bleibt ein passables Rennspiel, das sich allerdings grafisch und spielerisch nicht mit den führenden PSX-Titeln messen kann. „



Im Replay merzt Ihr Fahrfehler aus. Unten: Cockpitperspektive3+



Im Zwei-Spieler-Modus gibt's leider keine Computer-Gegner

System: Saturn
Spielertyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Time Warner Int.
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 64%
Musik: 36%
Soundeffekte: 45%

Spiel-
spass 68%

Bevor hier irgendwelche Polygon-Biceps' angespannt werden, müßt Ihr erst mal einen eigenen Boxer definieren. Im "Debut"-Menü wählt Ihr Hautfarbe, Statur, Größe, Geschlecht etc. individuell aus. Die drei Eigenschaften Schnelligkeit, Kraft und Kondition sind allerdings miteinander gekoppelt. Erhöht Ihr z.B. den Power-Balken, verringern sich automatisch die beiden anderen Werte. Im Prinzip sind somit alle von Euch zu-



**Während dem
Replay könnt Ihr
frei im Bild rum-
zoomen und den
Kampf aus den
verrücktesten Per-
spektiven noch-
mal betrachten**



Frühausscheider Victory Boxing

sammengestellten Fighter gleich stark (im Gegensatz zu den übermächtigen Computergegnern beim Turnier). Einen *Super Death Punch* erlernt Euer Kämpfer erst, wenn Ihr in der Ranking-Liste bereits ziemlich weit vorgerückt seid. Abhängig von Größe und Gewicht richtet jeder Kämpfer seinen Grundstil (zum Beispiel beide Arme nah am Gesicht gehalten) automatisch an den fünf vorgegebenen Kampfstilen aus. *ds*



geht so

Das größte Manko bei dieser (grafisch durchaus ansprechenden) Boxsimulation ist die schwammige Steuerung. Ich konnte einfach kein Gefühl für meine Kämpfer entwickeln, da Steuerbefehle meist zeitverzögert ihre Auswirkungen zeigen. Unlogischerweise müßt Ihr noch dazu auf dem Steuerkreuz immer die gleiche Richtungstaste, d.h. nach oben bzw. nach unten drücken, um auf den Gegner zuzulaufen, bzw. um ihm auszuweichen, egal, wo im Ring dieser gerade steht.

Das ganze Menü-Drumherum ist wirklich professionell gestaltet, per Replay-Funktion kann man jede Runde (im Schnelldurchlauf) noch einmal ansehen. Über die L-/R-Tasten läßt sich die Perspektive auch während dem Kampf verschieben – ein gutes Spiel wird dennoch an anderen Maßstäben gemessen! ”

System: Sega Saturn

Spieletyp: Boxen

Megabit: CD

Hersteller: JVC/Virgin

Testversion: Dynatex

Spieler: 1 bis 2

Features: Speicheroption

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 68%

Musik: 74%

Soundeffekte: 60%

Spiel-
spaß **56%**

Telefon: 05 21/6 42 34

M.C. Game

Telefon: 05 21/6 42 34

[illegible]

Händleranfragen erwünscht! · Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele · Ladenpreise können variieren

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Delmolder Straße 66 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/ 6 42 34 Fax: 05 21/ 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste (mit Versand per UPS – Wunsch auch per Post) – **Preis + Versandkosten + Handling-Gebühr** DM 12,-

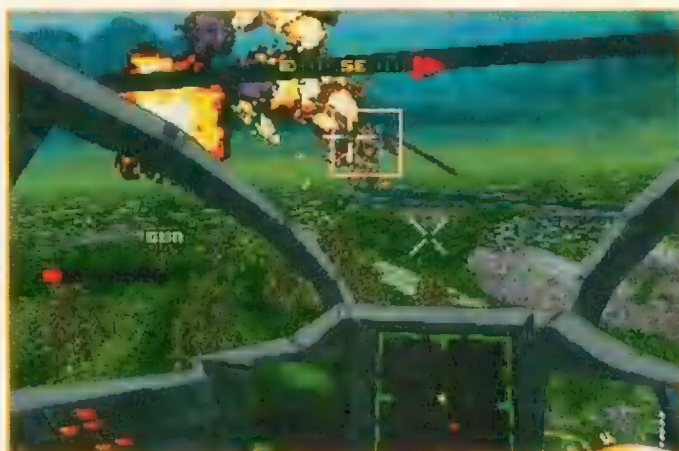
Ab DM - versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von Spielen



Mit deutscher Sprachausgabe werden Euch die Aufträge erklärt

Fast drei lange Jahre mußten sich Thunderhawk-Fans in harter Geduld üben. Jetzt ist es endlich soweit: Der stählerne Donnervogel düst mit hochgezuchteter Saturn-Grafik-Power noch schneller durch die Lüfte als auf dem Mega-CD. Insgesamt 26 Einzelmisionen müßt Ihr als wagemutiger Söldnerpilot erfolgreich absolvieren. Unter den Aufträgen sind so einfache Missionen wie das Zielbombardieren von Brücken oder das Eskortieren von Konvois. Aber auch so schwierige Dinge wie das Ausschalten einer ganzen Schiffsflotte gehören zu den Alltagsaufgaben. Bodengeschützte, Panzer, Flugabwehrstellungen und feindliche Kampfhubschrauber erleichtern Euch diese Aufgabe nicht gerade. Nach jeder überstandenen Pflichterfüllung hagelt es entweder Medallien oder im schlimmsten Fall bekommt Ihr das "Game Over"-Bild zu sehen. Eure Umwelt seht Ihr in einer 3D-Fraktalgrafik an Euch vorbeisaußen. Die ganze Landschaftszenerie und alle Objekte

Rechts: Displays geben genaue Auskunft über das Territorium nebst Gegnerpositionen. Unten: Ein schöner Render-Vorspann stimmt Euch auf das explosive Spielgeschehen ein.



Das virtuelle Cockpit erlaubt stufenlose Schwenks

Firestorm Thunderhawk 2

wurden vollständig mit Texturen überzogen. Per Joypad reguliert Ihr den Schub, wechselt in eine von drei Perspektiven oder feuert auf Knopfdruck die Gegnerschaft in Schutt und Asche. Dabei stehen Euch nicht weniger als acht Waffensysteme zur Verfügung: Ihr greift auf Bomben, zielsuchende Raketen oder schlichtes

MG-Feuer zurück. Werdet Ihr getroffen, sinkt Eure Schutzschildenergie, bis es zum Absturz kommt. Habt Ihr eine Operation erfolgreich bestanden, gibt's ein ellenlanges Paßwort als Belohnung. ws



super

Was für eine Action-Simulation! Core Design kann auf die zweite Runde seiner Thunderhawk-Entwicklung mächtig stolz sein: In "Operation Firestorm" findet



Ohne Probleme könnt Ihr die Maschine aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten



der Spieler Non-Stop-Balleraction pur, die in eine sehenswerte und hörensweite Umgebung eingebettet wurde. Die Designer haben es erneut geschafft, eine Mischung aus mitreißender Action und taktischen Winkelzügen zu realisieren. Bei den zahlreichen Missionen erwartet Euch ein listiges Katz und Maus-Spiel, bei dem gute Reaktionen und ein kühler Kopf gefragt sind. Pausenlose Unterhaltung ist Euch sicherlich wochenlang garantiert. Leider gibt es auch Negatives zu berichten: Ob schon die Grafik sich auf den ersten Blick recht flott und ruckelfrei präsentiert, leidet Thunderhawk 2: Firestorm unter dem unschönen "Daytona"-Pop-Up-Syndrom. Wenn Ihr über das weitläufige Terrain fliegt, baut sich zum Beispiel urplötzlich ein Berg vor Euren Augen auf. Und ein weiteres Manko: Trotz der Tatsache, daß der Saturn über ein internes Speicher-RAM verfügt (das ja bekanntlich zum Abspeichern von Spielständen vorgesehen ist), muß man sich ein 15 (!) stelliges Paßwort notieren. So etwas ist heutzutage wirklich nicht mehr nötig!

System: Saturn
Spleletyp: Action-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Core Design
Testversion: Centergold
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 1
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: 87%
Musik: 82%
Soundeffekte: 81%

Spiel-
spass 83%



Bei Black Fire macht Ihr Jagd auf den abtrünnigen Commander Kane, der sich einer geheimen Alien-Technologie bedient hat, um die Welt in Angst und Schrecken zu versetzen. Einige Gefolgsleute helfen ihm, seine Ziele durchzusetzen. Nun liegt alles an Euch: Ihr steigt ins Cockpit eines schwerbewaffneten Kampfhubschraubers, der verschiedene Missionsziele zugewiesen bekommt. Auf dem Plan stehen nicht nur plumpe Vernichtungsaufträge, sondern auch der eine oder andere Aufklärungs- oder Unterstützungsflug. An Waffen habt Ihr die Wahl zwischen ver-

schiedenen Raketensystemen, MG-Kanonen und weiteren High-Tech-Schnickschnack. Am Boden warten neben Luftabwehrbatterien auch Panzer und anderes Kriegsgerät auf Euch. Vom Höhenmesser über Radar bis zur automatischen Zielerfassung ist alles vorhanden, was man als gnadenloser Söldnerpilot benötigt. Wird Euer Hubi zu oft getroffen, fällt ein System nach dem anderen aus, was zum sicheren Absturz führt. ws



Der Vorspann ist wieder einmal das Schönste auf der CD



Eine Lenk-Rakete im Anflug auf ein Bodenziel

Totalabsturz Black Fire



Der gut inszenierte Vorspann läßt ein fulminantes Action-Spektakel erwarten. Leider wird die überschwengliche Vorfreude nach einigen Flugstunden empfindlich getrübt. So ist z.B. die 3D-Grafik für meinen Geschmack einfach zu banal. Von Details keine Spur, abgesehen von der feindlichen Kriegsmaschinerie gibt sich alles in einem monotonen Texture-Landschaftsgrün. Die Steuerung ist so empfindlich, daß der geringste Schlenker ausreicht, um die Maschine auf einen

falschen Kurs zu bringen. Wie man bei dem "wackeligen" Flugverhalten mit nicht-fern-gelenkte Raketen oder einer Bordkanone ein Ziel treffen soll, bleibt mir schleierhaft. PSX-Besitzer haben es da besser: Das vergleichbare Warhawk zeigt, was alles möglich gewesen wäre. "

System: Saturn

Spieltyp:

Action-Simulation

Megabit: CD

Hersteller: Sega

Testversion: Galaxy

Spieler: 1

Features: Continue, Save

Schwierigkeitsgrad: ■

Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 50%

Musik: 68%

Soundeffekte: 55%



Spiel-
preis 59%

SEGA SATURN

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

GAMESTORE

Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	599,-	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	R. Roll Racing 2 dt.	99,90
Action Replay	69,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	Sim City 2000 dt.	vorb.
Mouse	59,90	Striker 96 dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestling dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	vorb.
Air Combat dt.	89,90	Lemmings 3D dt.	89,90
Alien Trilogy dt.	99,90	Tohshinden dt.	89,90
A-Train dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90
Destruction Derby dt.	99,90	X-COM dt.	99,90
Discworld dt.	89,90	Jumping Flash dt.	89,90
Gunnersheaven dt.	89,90	Parodius Del. dt.	99,90
Theme Park dt.	99,90	Konami Soccer dt.	99,90
Novastorm dt.	89,90	NBA Jam dt.	99,90
Ridge Racer dt.	99,90	Warhawk dt.	89,90

SATURN

Saturn dt.	auf Lager
Adapter für US / JP	59,90
Action Replay	89,90
Pad	39,90
Digital Pinball dt.	99,90
Bug dt.	109,90
V.Fighter Remix dt.	69,90
Sega Rally	vorb.
Panzerdragoon dt.	109,90
Pebble Beach Golf	99,90
Myst dt.	99,90
Mystery Mansion	129,90
Sega Rally dt.	vorb.
Virtual Racing dt.	vorb.
Shinobi dt.	99,90
Rayman dt.	99,90
NHL 96 dt.	vorb.
FIFA 96 dt.	vorb.

3DO

Goldstar 3DO dt.	749,-
11th Hour	119,90
Creature Shock	119,90
Cyberia	vorb.
Dragonlore	vorb.
Descent	vorb.
FIFA Soccer	99,90
Flying Nightmare	109,90
Gex	69,90
Killing Time	99,90
NHL 96	vorb.
PGA 96	vorb.
Panzergeneral	109,90
Syndicate	69,90
Spacehulk	109,90
Slam 'n Jam	119,90
W. Commander 3	109,90
Absolute Zero	109,90
Bladeforce	109,90
Button Pad	69,90

SUPER NINTENDO

Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	vorb.
Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	109,90
Breath of Fire 2 us.	vorb.	Megaman x2 dt.	119,90
7th Saga 2 us.	vorb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Chrono Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
Crazy Chase dt.	99,90	NBA Live 96	109,90
Donkey Kong 2 dt.	vorb.	Fifa Soccer 96	109,90
Demolition Man dt.	119,90	Shadowrun dt.	109,90
Earthbound us.	139,90	Supers. Soc. 2 dt.	129,90
Castlemania 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt.	119,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	79,90
Feverpitch Soccer dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Hagane dt.	109,90	Uni Rally dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lord	129,90
Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
Killer Instinct Pal / us.	139,90	Cool Spot 2 us.	vorb.
King Arthur us.	129,90	6 Spieler Adapter	59,90
Lufia 2 us.	vorb.	Umbau 60Hz	99,90

Täglich dt. Neuheiten für Sony und Saturn. Natürlich auch jp. und us. Games !!!

Sony-Besitzer aufgepasst !!!

Zur Zeit wird an einem Adapter gearbeitet der es ermöglicht US. und JP. Spiele auf dem dt. Gerät zu spielen.

Aktuelle Infos telefonisch erfragen !

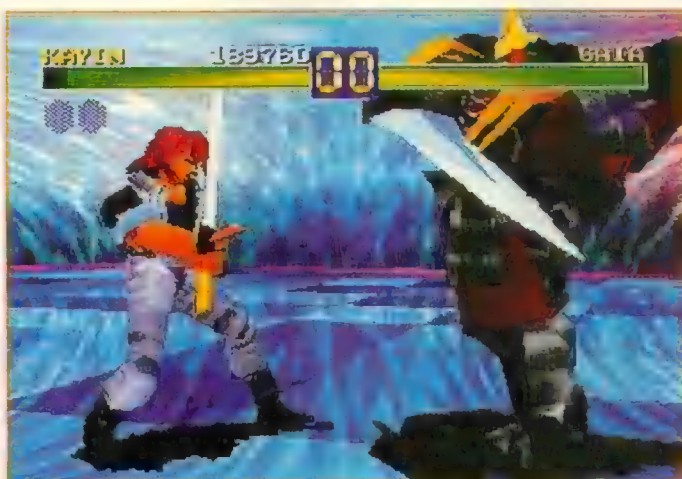
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM.
Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

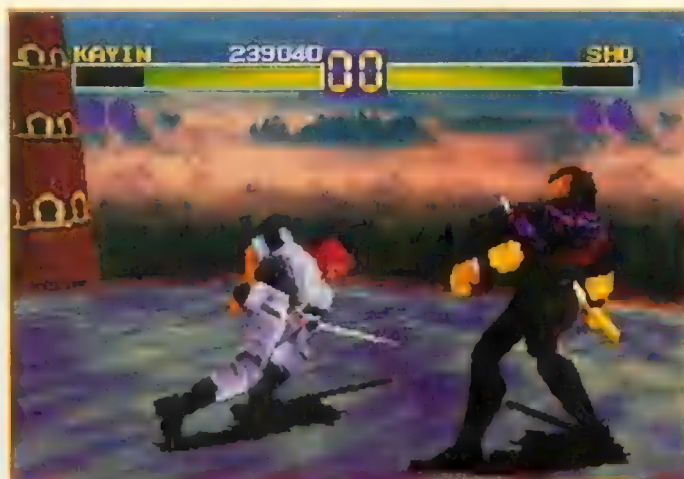
0201 / 777235

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM



Die Gaia-Stage ist im Vergleich zur PSX-Version geradezu lächerlich



Boß Sho könnt Ihr jetzt wie Gaia frei anwählen

Fast ein Jahr haben die Takara-Jungs für diese Saturn-Umsetzung des PSX-Knallers verstreichen lassen. Dafür werden allen Sega-Fans einige zusätzliche Schmankerl geboten. Wie bei Tekken gibt's nun ein cooles Render-Intro zu bestaunen, das alle Charaktere vorstellt und einen Story-Mode in dem sich die zehn Kämpfer (Gaia und Sho sind jetzt frei anwählbar) mit Japano-Sprachausgabe Nettigkeiten an die Birne werfen. Um an die Desperation-Moves zu gelangen, müßt Ihr das Game auch nicht mehr durchzocken, die werden Euch schon in der Anleitung verraten. Die Stages haben auch einige Veränderungen erfahren, wobei sich die Designer interessanterweise um die Schwierigkeiten des

'S' like superb Toshinden S

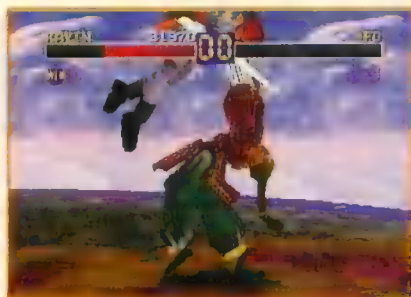
wurde durch simple Einblendungen ersetzt. Dafür betritt aber eine neue Heldin namens Cupido die Toshinden-Bühne. Auf das Mädels mit den zwei Pippi Langstrumpf-Zöpfen als dritten Boßgegner, bewaffnet mit einer riesigen Lanze, trefft Ihr aber erst, wenn Ihr alle

zehn Mitstreiter (inclusive Sho und Gaia!) ohne Einsatz von Continues geschlagen habt. Auch spieltechnisch gehen die Duelle einen winzigen Tick langsamer zur Sache. rk



„ Auch mit dieser S-Version hat Takara Großes geleistet. Das geniale Spielgefühl des PSX-Vorbilds rettete man ohne Abstriche auf den Saturn, und die minimalen Verzögerungen werden nur Profis auffallen. Schade aber,

daß einige Details nun fehlen, wie die Stimme in der Sofia-Stage, die eben Teil des Flairs dieses Hits waren. Auch die Sprachausgabe bei den Special-Moves klingt nicht mehr so kräftig und voll. Dafür präsentiert man Euch aber die sehenswerte Cupido und die Quick-Kicks und -Slashes wurden zusätzlich beschleunigt. Dadurch starten sich Combos leichter, und mit etwas Übung bringt Ihr etwa mit Eiji fix Sieben- bis Acht-Hit-Combos fertig. Warum man jedoch die im Text erwähnten grafischen Leckerbissen nicht integrieren wollte, ist mir schleierhaft. Insgesamt gesehen halten sich bei Toshinden S positive wie negative Veränderungen die Waage, und deshalb gibt's auch die gleiche High-End-Wertung. Alle Prügel-Fans müssen's haben! „



A la Tekken findet Ihr bei der S-Version Rendervor- aber leider keine Abspanne



Auf Cupido trefft Ihr nur, wenn Ihr alle Gegner perfekt schlagt

Originals gedrückt haben: In der Kayin-Stage in der Neon-City fielen die Bildschirme rund um die Arena, auf denen der Fight live übertragen wird, der Schere zum Opfer und auch die fulminante Gaia-Stage, in der die Duellplattform im Inneren eines riesigen 'Schwimmreifens' rotierte,

System:	Saturn
Spieler:	Beat'em Up
Megabit:	CD
Hersteller:	Takara/Sega
Testversion:	Galaxy
Spieler:	1 bis 2
Features:	Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	3 bis 6
Preis:	ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung:	ab 12
Grafik:	78%
Musik:	79%
Soundeffekte:	76%

Spiel-späß 86%

Jeder einigermaßen interessierte Pool-Billard-Spieler hat schon von Minnesota Fats gehört. Da Fats große Tage schon ein Weilchen her sind, gibt der Alt-Star eben seinen Namen für ein Konsolen-Billard her. Enthalten sind alle wichtigen Spielmodi wie 14-1, Achterball, Neunerball und ein Story-Mode, in dem Ihr durch die Staaten zieht und andere Pool-Cracks abzockt. *Minnesota Fats Pool Legend* ist die Saturn-Umsetzung von *Side Pocket* auf dem Mega Drive. Der Unter-

Abstellgleis Minnesota Fats Pool Legend

schied: Die Bildchen aus dem Mega-Drive-Vorgänger wurden durch Video-Sequenzen ersetzt. Die Ansicht im Spiel ist wieder ausnahmslos die Vogelperspektive. Einstellungen von Stoßstärke, Effekt und Ziel werden wie bei *Side Pocket* auf dem Mega

Drive vorgenommen. Die vorliegende Testversion ist mit Texten und Sprache in Englisch ausgestattet. Als Musik gibt's typische Bar-Themen. js

Wer kann auf diesem Tisch präzise Stöße ausführen?



„Eigentlich sollte man jeden treten, der ein 16-Bit-Spiel 1:1 auf die neuen Konsolen umsetzt. Genau das hat Data East nämlich gemacht. Es ist nach wie vor so gut wie unmöglich, genau zu zielen (Auflösung zu schlecht, Kugeln zu klein). Es gibt keine neuen Features, und sogar die Kneipen-typischen Musikthemen sind qualitativ keinen Deut besser als auf dem Mega Drive. Ein 3D-Modus wie in

Snooker und das ganze in der hohen Auflösung, das wär's gewesen. Aber da hätte man ja vielleicht einen teuren Entwickler mehr dransetzen müssen. Wieder mal mein Rat: Kauft Euch "Die Farbe des Geldes" auf Video und geht ein paarmal richtig Billardspielen. Die Scheibe lohnt sich nicht. "

System: Saturn
Spieleart: Billard
Megabit: CD
Hersteller: Data East
Testversion: Galaxy
Spieler: 1 bis 2
Features: -
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

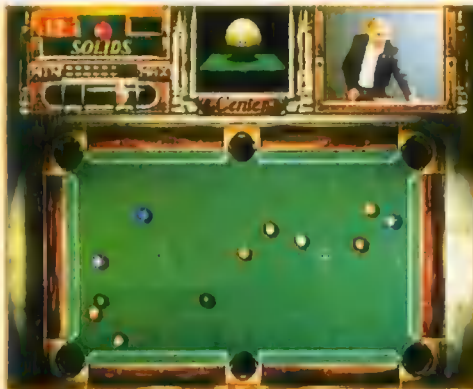
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 48%
Musik: 52%
Soundeffekte: 28%



Spiel-spill 49%

SEGA SATURN



Striker '96	89,90
Warhawk	89,90
Krazy Ivan	Dez.
Air Combat	89,90
Tekken	74,90
Rayman	89,90
Wipe Out	89,90
Jumping Flash	84,90
Battle Arena Tosh.	84,90
Rapid Reload	89,90
Ridge Racer	89,90
Kileak The Blood	84,90
Grundgerät dt. inkl.	
Scartkabel, Netzteil	
u. 1 Joypad	569,00
Mouse	49,90
Memory Card	44,90
Joypad	49,90
Antennenkabel	44,90

Saturn	
Virtua Fighter Remix	79,90
Myst	99,90
Bug!!!	94,90

Shinobi X	89,90
Street Fighter The	
Movie	109,90
Panzer Dragoon	99,90

Clockwork Knight II	89,90
Daytona USA	109,90
Digital Pinball	89,90

Video CD Karte	329,00
Lenkrad	89,00
Adapter us/dt/jp	59,90

Hall of Games

Bahnhofstr. 26
36037 Fulda
Tel.: 0661-77726 Fax: 77736

Spiele testen für Playstation, Saturn, 3DO und die neuesten Demos vom PC können nach vorheriger Terminvereinbarung gesehen werden, vor Weihnachten findet noch ein tolles Virtua Fighter Turnier statt, bei dem ein Saturn gewonnen werden kann (und natürlich noch mehr)...

Versandkosten pauschal 8,- DM, Spiele werden noch am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nicht angenommene Lieferungen werden pauschal mit 20,- DM berechnet, das Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon allerdings unberührt.

3DO	
Need for Speed	92,90
Blade Force	92,90
Road Rash	92,90
Shockwave	92,90
Space Hulk	92,90
Panzer General	89,90
Total Eclipse	89,90
Wing Comm. III	92,90
Syndicate	84,90

PC CD-ROM	
Magic Carpet II	89,90
Fade to Black	89,90
Mechwarrior 2	89,90
Need for Speed	84,90
Ascendancy	84,90
Pitfall (Win 95)	84,90
Perfect General	84,90
Apache Longbow	84,90
Battle Isle 3	89,90

Das Vertrauen der Softwarefirmen in den 16 Bit-Fußballsektor scheint grenzenlos zu sein, anders läßt sich eigentlich die derzeitige Flut an Neuerscheinungen gar nicht mehr erklären. Andererseits glaube ich kaum, daß sich viele Leute gerade für *Total Football* entscheiden, da maximal zwei "Hs" (Human Players) mitspielen können und weder eine Batterie noch ein Paßwortsystem integriert wurde. Tretet Ihr bei einem Freundschaftsspiel gegeneinander an, sind beide Mannschaften immer gleich stark, egal für welches der 50 Teams Ihr Euch entscheidet. Die



Die Zwischenstatistiken mit Balken sind äußerst popelig

Wer hat noch nicht? Total Football

Optionsvielfalt bewegt sich ansonsten auf Mittelmaß: Liga-, Pokal- oder Turnierwettbewerb könnt Ihr zu Beginn anklicken und dabei fünf verschiedene Spielfeldarten auswählen, nach Toren gibt's ein Replay, und im Spiel lassen sich die üblichen Moves (Flanken, Passen, 'Lupfen', Köpfen, Hackentrick, Fallrückzieher, hoher und flacher Schuß) anwenden. Die einzige Neuerung sind die netten Jubelszenen nach jedem Tor. ds



Die Tribünen-Gatter sehen aus wie Deutsche-Bank-Logos



„Nein, was für ein sinnloses Spiel! Ohne Speichermöglichkeit bei Turnieren bleibt einem irgendwie nur der Zweispielermodus, wo das hektische Gewusel auf dem Screen aber ebenfalls nervt. Beide Torwarte werden generell von der CPU gesteuert und halten verdammt gut. Die Sprachsamples vom Schiri sind völlig unverständlich digitalisiert worden, und klingen fast wie Gegröhle der Zuschauer. Apropos Zuschauer: Hier hat sich "Starprogrammierer" Richard Walker bei NBA Jam

eine Scheibe abgeschnitten. Kommt ein Spieler der überschäumenden Menge zu nahe, zücken alle Zuschauer gleichzeitig ihre Kameras und knipsen wild drauflos. Wie gesagt, die einzige Nettigkeit bei Total(ly boring) Football sind die Freudenszenarien nach Toren, der Rest ist einfach nur unspektakulär. ”

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußball
Megabit: 8
Hersteller: Domark
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 2
Features: keine
Schwierigkeitsgrad: ■
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 54%
Musik: 40%
Soundeffekte: 35%

Spiel-
spaß **55%**

INSERENTENVERZEICHNIS

A.B. Games	39	M&K Softwareversand	15
ARJAY	100	M.C. Game	83
BecoSys	41	Magic Entertainment Center	75
Bundeszentrale für ges. Aufklärung	31	Maro	49, 61
CIC Interactive	11, 47, 3. US	Media Point	23
Dynatex	59	Mega Game Point	75
Flying Arts	19	Mega Games	63
Freak's Shop	89	Mindscape	25
Galaxy	15	Nintendo	9, 27
Game Activity	91	O.I.T. Versand	93
Game Express	53	Pelcher	15
Game Line	91	Playcom	2. US
Game Nation	91	Roby Rob Shop	63
Game News	41, 53	Sound & Vision	73
Gamebusters	97	Test 'N Take	59
Gamers Poin	67	Top 4	91
Gamestore	85	Traumfabrik	17
GameZone	51	TV Games	41
Grobis Gameshop	95	TW Datentechnik	13
Hall of Games	87	Video & Game	77
High Score Games	55	WARP	65
King Games	67	Wolfsoft	65
Konami	21, 33, 4. US	Zen-Tec	53

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22

Persönliche Bestellannahme

Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr

Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

Fax: 02 51 / 52 79 71

An / Verkauf von Gebrauchtspielen

Weselerstr. 54 • 48151 Münster

FREAK'S SHOP

MEDIA DRIVE:

AERO THE ACROBAT II	59,95
ALADDIN	59,95
ALLEN SOLDIER	89,95
ASTERIX - Power of Magic	89,95
ATP TENNIS	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	79,95
BONKERS	69,95
BOOGERMAN	59,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
COMIX ZONE	89,95
COOL SPOT	59,95
IT THROUT ISLAND	109,95
DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DSCHUNGELBUCH	69,95
DEMOLITION II	79,95
DIE SCHLUMPF	69,95
DINO DINI'S SOCCER	39,95
Donald Duck - Maui Mallard	39,95
DYNAMITE HEADY	49,95
E.A. Int. Tour Tennis	59,95
EARTH WORM JIM	69,95
ECCO THE DOLPHIN II	69,95
F1 World Championship Ed.	69,95
FEVER PITCH - Mario Basler	89,95
FIFA SOCCER '95	59,95
FIFA SOCCER '96	59,95

FLUX	89,95
FOREMAN II REAL	89,95
GARFIELD	89,95
J.Madden FOOTBALL '95	49,95
JOHN MADDEN '96	79,95
JUDGE DREDD	79,95
JUNGLE STRIKE	89,95
KÖNIG DER LÖWEN	69,95
LIGHT CRUSADER	119,95
LOST VIKINGS <A>	59,95
MARSUPIAMI	89,95
MEGA MAN WILLY WARS	89,95
MICRO MACHINES '96	89,95
NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '95	59,95
NBA LIVE '96	89,95
NHL HOCKEY '96	89,95
PAGEMASTER	59,95
PETE SAMPRAS TENNIS	59,95
PETE SAMPRAS	89,95

PGA TOUR GOLF '96	89,95
PHANTASY STAR IV <A>	109,95
PIRATES OF DARK WATER	49,95
POWER RANGERS MOVIE	99,95
PREMIER MANAGER	89,95
PSYCHO PINBALL <A>	69,95
REVOLUTION II	109,95
RISTAR	59,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SENSIBLE SOCCER	59,95
SEPARATION ANXIETY	109,95
SHINING FORCE 2	89,95
SLAM MASTERS	69,95
SOLEIL	109,95

SONIC PACK:	
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik	69,95
Sonic 3	89,95
Sonic & KNUCKLES	69,95
Sonic SPINBALL	59,95
SPARKSTER	59,95
SPEEDY GONZALES	49,95
STARGATE	49,95
STORY OF THOR	119,95
STREET RACER <A>	79,95
STRIKER	89,95
SUBTERANIA	49,95

SUPER SKIDMARKS	89,95
SUPER STREETFIGHTER II	99,95
SYNDICATE	49,95
TAZMANIA 2	59,95
TOTAL FOOTBALL	89,95
URBAN STRIKE	59,95
WATERWORLD	109,95
VIRUA RACING	119,95
WATERWORLD	109,95
WATERWORLD	109,95
WORLD CUP RUGBY '95	59,95
WORLD OF ILLUSION	49,95
WRESTLEMANIA	109,95
WWF RAW	59,95
X-MEN 2	89,95

WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95
WRESTLEMANIA	109,95

SONDERANGEBOTE II	
MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco GP & Wimbledon	
Tennis II Ultimate Soccer	19,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BALL 2 3D	29,95
BRUTAL - Paws of Fury	49,95
THE BOBCAT 2	39,95
CASTLEVANIA	49,95
CHUCK ROCK 2	39,95
COMBAT CARS	49,95
Cosmic Space & Fantastic Dizzy	
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
DRAGON'S REVENGE	49,95
E.A. Hockey II John	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HURRICANES	49,95
JAMES POND 3	29,95
J.Madden FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95

SONDERANGEBOTE II	
MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco GP & Wimbledon	
Tennis II Ultimate Soccer	19,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BALL 2 3D	29,95
BRUTAL - Paws of Fury	49,95
THE BOBCAT 2	39,95
CASTLEVANIA	49,95
CHUCK ROCK 2	39,95
COMBAT CARS	49,95
Cosmic Space & Fantastic Dizzy	
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
DRAGON'S REVENGE	49,95
E.A. Hockey II John	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HURRICANES	49,95
JAMES POND 3	29,95
J.Madden FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95

Händleranfragen erwünscht!!!

JUSTICE LEAGUE	59,95
KICK OFF II	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MAXIMUM CARNAGE	49,95
MEGA-LO-MANIA	39,95
MEGA SWIV	39,95
MEGA TURRICAN	49,95
MICKEY MANIA	49,95
MS. PACMAN	49,95
MUTANT LEAGUE HOCKEY	49,95
NBA JAM TOURNAMENT	49,95
NFL QUATERBACK	49,95
NHL HOCKEY '95	49,95
NORMY'S BEACH BABES	29,95
OTTIFANTS	39,95
PAC-MANIA	49,95
PHELIOS	29,95
PUGGSY	29,95
R.B.I. Baseball	29,95
RASENMAHERMANN	39,95
ITII ZONE	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
SHAO FU	39,95
SKITCHIN	29,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
SUPER FANTASY ZONE	29,95
SWORD OF VERMILLION	29,95
SYLVESTER II TWEETY	49,95
Tiny Toon Adv.-Acme All Stars	49,95
TOE JAM & EARL 2	49,95
TOUGHMAN CONTEST	49,95
ULTIMATE SOCCER	39,95
VIRTUAL BART	49,95
VIRTUAL PINBALL	49,95
WARLOCK	49,95
WIZ'N LIZ	29,95
WRESTLE WAR	39,95
YOGI BEAR	49,95
ZERO THE KAMIKAZE SOIR.	59,95
ZOMBIES	39,95
ZOOL	39,95

ZUBEHÖR	
MEGA DRIVE:	
MEGA DRIVE KONSOL	159,95
2 INFANTOS JOYPADS	49,95
3 / 6 BUTTON PAD	29,95
6 BUTTON Infanot Joypads	79,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	12,95
RGB <Scart> KABEL	24,95
SV 401 'Stick'	29,95
SV 433 'Joystick'	29,95
437 'Programmable'	59,95

MEGA CD:	
MEGA CD 2 & 1 SPIEL	229,95
US 1 PAL	69,95
2 GAMES IN 1	49,95
5 GAMES IN 1	89,95
ANIMALS	49,95
ANOTHER WORLD 2	69,95
BATMAN RETURNS	19,95
BATTLECORPS	69,95
BC RACERS	49,95
BEAST 2	49,95
BLACKHOLE ASSAULT	29,95
CHUCK ROCK	39,95
DUNE <A>	79,95
ECCO THE DOLPHIN	49,95
ECCO THE DOLPHIN II	59,95
ESPN BASEBALL	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
FAHRENHEIT	89,95
FIFA SOCCER	59,95
FINAL FIGHT	29,95
FLINK	49,95
FLYING NIGHTMARES	69,95
FORMULA 1 RACING	89,95
HOOK	29,95
KEIO FLYING SQUADRON	79,95
LINKS	89,95
LUNAR 2	US 119,95
MICKEY MANIA	69,95
MICROCOSM	59,95
MIDNIGHT RAIDERS	89,95

LINKS	89,95
LUNAR 2	US 119,95
MICKEY MANIA	69,95
MICROCOSM	59,95
MIDNIGHT RAIDERS	89,95
MYST	109,95
NBA JAM	49,95
NHL '94	39,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	39,95
ROAD AVENGER	19,95
SHINING FORCE	89,95
SILPHEED	59,95
SNATCHER	89,95
SONIC	59,95
SOULSTAR	49,95
SURGICAL STRIKE	79,95
SYNDICATE	79,95
THUNDERHAWK	49,95
WOLFCHILD	29,95

MEGA 32 X:	
32 X Grundgerät	229,95
GOLF MAGAZINE	89,95
KNUCKLES CHAOTIX	99,95
METAL HEAD	109,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP	99,95
SLAM CITY - S. Pippen <CD>	69,95
STELLAR ASSAULT	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	69,95
THE BOBCAT 2	39,95
WWF RAW	59,95

MEGA 32 X:	
32 X Grundgerät	229,95
GOLF MAGAZINE	89,95
KNUCKLES CHAOTIX	99,95
METAL HEAD	109,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP	99,95
SLAM CITY - S. Pippen <CD>	69,95
STELLAR ASSAULT	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	69,95
THE BOBCAT 2	39,95
WWF RAW	59,95

MEGA 32 X:	
32 X Grundgerät	229,95
GOLF MAGAZINE	89,95
KNUCKLES CHAOTIX	99,95
METAL HEAD	109,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP	99,95
SLAM CITY - S. Pippen <CD>	69,95
STELLAR ASSAULT	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	69,95
THE BOBCAT 2	39,95
WWF RAW	59,95

Händleranfragen erwünscht!!!

SATURN HARDWARE:

SATURN	619,95
6 PLAYER ADAPTER	89,95
ACTION REPLAY	99,95
ADAPTER	59,95
Antennenkabel mit Bidfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	99,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA STICK	79,95

SATURN GAMES:

Bag	89,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	89,95
CYBER SPEEDWAY	89,95
CYBERIA	119,95
D'S DINNER	109,95
DAYTONA U.S.A.	119,95
DIGITAL PINBALL	89,95
F1 LIVE INFORMATION	129,95
FANTASY PINBALL	129,95
HANG ON GP '95	129,95
KING OF SPIRITS	119,95
LAYER SECTION	119,95
MANSION HIDDEN SOULS	99,95
MYST	89,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL HOCKEY	99,95
PANZER DRAGON	109,95
BEACH GOLF	89,95
QUANTUM GATE	119,95
RACE DRIVIN	99,95
ROBOTICA	89,95
SHINING WISDOM	119,95
SHINOBI X	79,95
STREETFIGHTER - MOVIE	79,95
SUKOENBO	119,95
THEME PARK	109,95
TOSHINDEN S	139,95
TWIN BEE DELUXE	119,95
VICTORY GOAL	89,95
VIRTUA FIGHTER	89,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	79,95
VIRTUA FIGHTER 2	149,95
VIRTUAL HYDLIDE	99,95
VR BASEBALL	109,95
WORLD SERIES BASEBALL	89,95
WWF RAW	89,95
X-MEN	129,95

GAME GEAR:

ACTION REPLAY	59,95
AXE BATTLER	39,95
DEVILISH	39,95
FANTASTIC DIZZY	39,95
G.FOREMAN BOXING	29,95
GALLEY WARS	39,95
KLAX	39,95
NBA JAM	49,95
OLYMPIC GOLD	49,95
OUTRUN	39,95
PETE SAMPRAS TENNIS	39,95
PGA TOUR GOLF	39,95
POWERSTRIKE	39,95
PRINCE OF PERSIA	39,95
ROBOCOD	29,95
SHINOBI 1	29,95
SHINOBI 2	39,95
SONIC 2	49,95
SONIC CHAOS	39,95
SONIC SPINBALL	49,95
SPIDERMAN	29,95
STREETS OF RAGE	39,95
SUPER SPACE INVADERS	39,95
SUPERMAN	39,95
TERMINATOR	39,95

SONDERANGEBOTE III:

SONDERANGEBOTE III:	
MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco GP & Wimbledon	
Tennis II Ultimate Soccer	19,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BALL 2 3D	29,95
BRUTAL - Paws of Fury	49,95
THE BOBCAT 2	39,95
CASTLEVANIA	49,95
CHUCK ROCK 2	39,95
COMBAT CARS	49,95
Cosmic Space & Fantastic Dizzy	
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
DRAGON'S REVENGE	49,95
E.A. Hockey II John	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HURRICANES	49,95
JAMES POND 3	29,95
J.Madden FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95

SONDERANGEBOTE III:

SONDERANGEBOTE III:	
MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco GP & Wimbledon	
Tennis II Ultimate Soccer	19,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95
BALL 2 3D	29,95
BRUTAL - Paws of Fury	49,95
THE BOBCAT 2	39,95
CASTLEVANIA	49,95
CHUCK ROCK 2	39,95
COMBAT CARS	49,95
Cosmic Space & Fantastic Dizzy	
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
DRAGON'S REVENGE	49,95
E.A. Hockey II John	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95
GODS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HURRICANES	49,95
JAMES POND 3	29,95
J.Madden FOOTBALL '94	29,95
JURASSIC PARK	49,95

SONDERANGEBOTE III:

SONDERANGEBOTE III:	
MEGA DRIVE:	
3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco GP & Wimbledon	
Tennis II Ultimate Soccer	19,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	39,95



Mal wieder Madden NFL '96



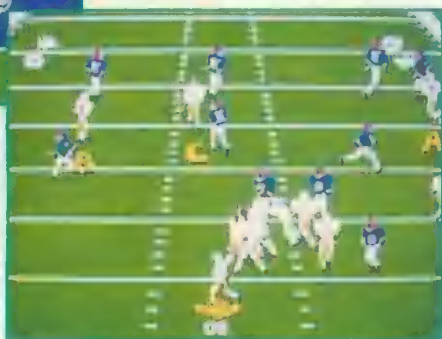
super

„Irgendwann ist auch mal das beste Spielprinzip ausgereizt, und man kann einfach nichts mehr verbessern. Soll man noch mal über 100 Mark hinlegen, nur weil diesmal die neuen Expansion-Teams mitspielen oder weil Steve Young jetzt realistisch-er Weise mit links wirft? Madden NFL '96 hinkt dem Vorgänger in nichts hinterher, es bietet aber auch nicht genügend neue Features, die den Kauf rechtfertigen würden. Damit mich keiner falsch versteht: Auch Madden NFL '96

Wie gewohnt präsentiert uns EA auch dieses Jahr wieder mitten in der Football-Saison ein Update der Madden-Serie. Was hat sich der neuesten Fassung geändert? Die Verbesserungen halten sich im Rahmen, natürlich spielen die beiden Expansion-Teams aus Jacksonville und Carolina mit, natürlich gibt es ein paar neue Spielzüge, und natürlich wurde mal wieder an der Grafik gefeilt.



Rechts: Die drei Paßempfänger seht ihr jetzt nicht mehr in Fenstern, sondern direkt auf dem Spielfeld



Erstmals könnt Ihr eure eigenen NFL-Cracks konstruieren und sie im Trainingskurs auf ihre NFL-Tauglichkeit überprüfen. Die Manager-Funktion ermöglicht es Euch, Spieler anderer Teams zu kaufen oder zu tauschen. Auf dem Platz kontrolliert Ihr den ballführenden Akteur, in der Defense übernehmt Ihr per Druck auf die B-Taste den Spieler, der der Lederkugel am nächsten steht.

rz

reicht sich würdig in die Serie erstklassiger Footballsimulationen von Electronic Arts ein, doch es gibt wohl kaum einen Football-Fan, der nicht schon wenigstens ein Madden-Modul sein eigen nennt, und empfehlen kann ich die 96'er Version nur für Neulinge.

System: Mega Drive
Spieletyp: Footballsimulation
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 81%
Musik: 60%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß **86%**

news: es weihnachtet, und tet hat für jan und dirk je ein japanisches DKC2 mitgebracht, yeah!

Das diesjährige Update der genialen aber umsatzschwachen PGA-Reihe wurde erstmals nicht "In-House" entwickelt. Dadurch hat sich einiges verändert. Euer Schlagbalken ist zu einem Schlaghalbkreis geworden, der sich (vor allem im Überschwungbereich) viel ungenauer handhaben läßt. Das EA-PGA-typische Gitternetz beim Grün ist ein paar gepünktelten Linien und einer Textbox gewichen, die ansagt, ob der Ball nach rechts oder links rollt – auch dies eine klare Verschlechterung. Dafür ist die Grafik aller drei Kurse (Sawgrass, River Highlands und der bei Pebble

Verschlimmbesserung PGA Tour 96

Beach ausgeborgte Spyglass Hill-Kurs) phänomenal, die Geschwindigkeit mit der sich besagte Grafik aufbaut, dagegen weniger rühmlich. Alle mittlerweile üblichen Features, wie Spieler kreieren, Skins Game, Shoot Out oder Batteriespeicher sind aber auch hier enthalten. Neu ist die Kompatibilität mit dem Multitap und die "Gimmie-Option". Ist diese aktiviert, werden 8-Inch-Putts z.B. automatisch eingelocht.

ds



gut

„Was Hitmen Productions dem Golfreak anno 96 serviert, ist nicht nur kein Hit, sondern eine Riesen-Enttäuschung! Die Grafik wurde zugegebenermaßen im Vergleich zu den Vorgängern um einiges verbessert, baut sich aber viel zu langsam auf. Präzise geschlagene Schüsse oder Putts sind kaum möglich. Wegen der fehlenden Overhead-Perspektive im Spiel könnt Ihr außerdem nie genau sehen, wie weit Wasser, Bunker oder sonstige Hindernisse entfernt sind. Selbst im

Übungsmodus könnt Ihr nicht erkennen, ob der Ball nach einem Schlag auf dem Fairway liegt oder in der Pampa gelandet ist. Für einen etwaigen Mulligan müßt Ihr Euch aber bereits entscheiden, bevor zur aktuellen Ballage umgeschaltet wird. Die sakrale Musikberieselung ist zudem eine einzige Strafe.

System: Mega Drive
Spieletyp: Golfsimulation
Megabit: 16
Hersteller: EA Sports
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 82%
Musik: 20%
Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß **70%**



Es ist nahezu unmöglich, beim Turnier unter Par abzuschließen



Der Wind muß leider schon vor Spielbeginn eingestellt werden

Auch die Mega-Drive-Umsetzung von *NBA Live'96* bietet alle neuen Features, die uns schon bei der SNES-Version begeisterten. Die beiden Expansions-Teams aus Toronto und Vancouver wurden integriert, so daß Euch jetzt 29 NBA-Teams zur Verfügung stehen, außerdem könnt Ihr Eure persönlichen Lieblinge in einer Mannschaft vereinen. Vor dem Match lassen sich die meisten Regeln an- und ausschalten, z.B. Fouls und Zeitbegrenzungen, was vor allem Anfängern den Einstieg erleichtert. Das Programm bietet eine breite Palette an offensiven und defensiven Spielzügen an,

Shaq Attack NBA Live'96



die Ihr vor dem Spiel anwählt und dann auf dem Court aktiviert. Im Pausenmenü betrachtet Ihr Euch die verschiedenen Statistiken, die *NBA Live'96* grafisch aufgemotzt bereithält. Rebounds, Wurfbilanzen, Blöcke, alles wird für jeden NBA-Spieler genauestens notiert, sogar eine Übersicht, von welchen Positionen aus Ihr geworfen (und getroffen) habt, gibt's zu sehen. Eine Batterie speichert Spielstände ab.



super

„Wer eine möglichst realistische Basketballsimulation sucht, wird mit *NBA Live'96* erstklassig bedient. Die neuen Animationen sorgen für noch mehr Abwechslung auf dem Court, erstmals könnt Ihr Spieler ein- und verkaufen und in Euer Dream-Team einbauen. Mit dem unglaublich detaillierten Statistikeil läßt sich jedes Match genauestens analysieren und eventuelle Schwächen in Eurem Spiel erkennen. Die Steuerung reagiert exakt auf jeden Befehl, die vom Computer kontrollier-

ten Teamkollegen bewegen sich intelligent und ermöglichen so realistische Spielzüge. Auch die exzellenten Soundeffekte und die Musik lassen keine Wünsche offen. Bleibt zu hoffen, daß uns Electronic Arts demnächst mit ähnlich gelungenen 32-Bit-Umsetzungen erfreut.“

System: Mega Drive
Spieleart: Basketball-Simulation
Megabit: 16
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 1 bis 4
Preis: ca. 120 Mark

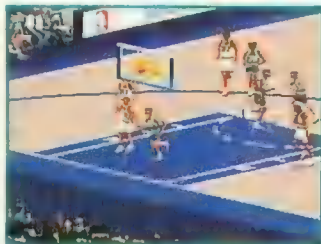
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 75%

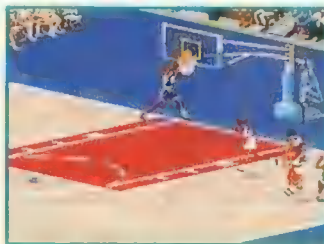
Musik: 78%

Soundeffekte: 74%

Spiel-spaß 85%



Die isometrische Perspektive bietet sehr gute Übersicht



Die Dunks wirken nicht so spektakulär wie bei *NBA Jam*

ACHTUNG: Neu in der SCHWEIZ

game nation
Im Bösch 63 6331 Hünenberg

Der Game-Shop mit Versand für die Systeme:

Sega Saturn Sony PlayStation Panasonic 3DO Atari Jaguar

Ultra 64 Virtual Boy NEO-Geo und CD Sega 32X PC-Engine

PC-FX SuperNES Sega CD MegaDrive GameBoy GameGear

Phone: 042 38 16 56 / 57 Fax: 042 38 16 58

Ausland-Telefon: 0041 42 38 16 56 Fax: 0041 42 16 58

Mo 14:00-20:00 Di-Fr 11:00-20:00 Sa 11:00-16:00

TOP-4

Versand und Laden
Hackstraße 30
70190 Stuttgart
Tel. 07 11-2 62 42 09

! ! ! A C H T U N G ! ! !
Sega-Mega Drive, Super Nintendo, 3-DO, Saturn, Playstation, Sega-CD, 32-X

- ★ Die neuesten Games sofort lieferbar
 - ★ Jede Menge Importspiele aus den USA + Japan
 - ★ Sonderangebote zu Wahnsinnspreisen für alle Systeme
 - ★ Ältere Titel zu Migimalpreisen ab 29,- DM
 - ★ Rollenspiele u. Strategiespiele, die man sonst vergeblich sucht
 - ★ An- und Verkauf von Gebrauchtspielen
 - ★ Amerikanische Game-Magazine
 - ★ Ehrliche Beratung + Blitzversand
- Sonderangebotslisten gegen frankierten Rückumschlag



ULTRA 64

PSX Saturn 3DO

JagCD SNES Virtual Boy Nomad

a shop of Protovision

Schnellste Importe & Schweizer Tiefpreise

Neu! Diverse
Virtual Reality
Produkte

SCHWEIZ

089/340 29 04

089/340 29 05

beide Nummern probieren

Haldenstr. 9
6006 Luzern



GameLine AG

Usterstrasse 57
CH-8600 Dübendorf
Tel. 01 / 822 11 61
Fax 01 / 822 11 66
Ausland 0041 / 1822 11 61



Attraktives
Bonuspunkte-System
Bestelle noch heute
kostenlos unsere
VIDEOSPIELE-NEWS



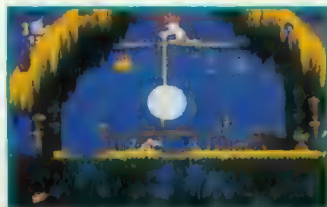
Nach all den chaotischen Situationen, in die Onkel Donald seit seinen letzten beiden Vorstellungen auf dem Mega Drive geraten war, hat unser tolpatschiger Enterich beschlossen, sich für eine Weile nach Polynesien zurückzuziehen, um völlig abzuschalten. Soweit das Vorgeplänkel. Da es ab dieser Stelle ein wenig unspannend wäre, Donalds Strandurlaub nachzuspielen, müßt Ihr dem Chaos-Erpel, genau wie bei der SNES-Variante (siehe Test letzte Ausgabe), helfen, eine geraubte Statue wiederzubeschaffen. Durch rund zwei Dutzend grafisch sehr abwechslungsreicher Szenarien kämpft Ihr Euch



Der Zwischengegner "Lava-Duck-Serpent-Boss" ist extrem lästig

Donald D. starring in Maui Mallard

fortan per aufrüstbarer Käfer-Wumme oder mit Hilfe eines Ninja-Sticks. Letzteren könnt Ihr nur in Ninja-Gestalt einsetzen, weshalb immer wieder neue Yin-Yang-Münzen eingesammelt werden müssen. Neben dem eigentlichen Verkloppen von "entigen" Eingeborenen, solltet Ihr noch die massenhaften Schätze in jedem Level im Auge behalten. Sammelt Ihr nämlich eine vorgegebene Mindestprozentzahl an Schätzen ein, geht's ab in die Bonusrunde.



Donald wurde kleingezaubert und versteckt sich unter dem Tisch

Versagt Ihr dort dann nicht beim Einradfahren, hagelt es zur Belohnung sogar ein Paßwort. ds



Da Disney Interactive als Ableger des Disney-Imperiums nicht den Großteil eines Spiel-Budgets für Lizenzen raushauen muß, und besagte Kalifornier ihre Zeichentrickfiguren sowieso aus dem Effeff beherrschen, kommen ausnahmslos hochkarätige Spiele dabei heraus (jüngstes Gegenbeispiel: Garfield, bzw. Marsupilami). Einige Leveldesigns oder auch die Bonusrun-

den sind zwar anders, als bei der SNES-Version, aber definitiv nicht schlechter geraten. Der Originalitätsgrad beschert, bei gleichzeitig fein abgestimmtem Schwierigkeitsgrad, eine gehörige Weile Spielspaß. Zusammen mit DKC 2 und EWJ 2 ist Maui-Donald mein absoluter Weihnachtslieblingshit. "

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 24
Hersteller: DI/Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 80%
Musik: 72%
Soundeffekte: 76%

Spiel-spaß 83%

news: hartmut tigert neuerdings mit 'nem handy die gänge entlang (steht ihm echt gut)

Auch im zweiten Teil der verrückten Abenteuer unseres bärenstarken Regenwurms gibt's einige aberwitzige Stages zu überwinden. In "Puppy Love" z.B. wirft Psychrow Peter Puppies Nachwuchs ins Spielfeld, und Ihr sollt die kleinen Welpen mit einer Art Trommel als Trampolin sicher zum wartenden Papi geleiten. Später kämpft Ihr Euch durch die endlosen Papierberge des intergalaktischen Finanz-



Oben: Die UFOs klauen Euch ständig die Kühe, falls Ihr nicht gut aufpaßt
Rechts: Jim geht auf Wurmjagd

Wurmschwächen Earthworm Jim 2

amts, das versucht, Steuern bei Jim einzutreiben. Mit aufgeblasenem Schädel schwebt Jimmy durch "Inflated Head", gejagt von Evil-the-Cat, der Euch gerne die Luft rauslassen würde. In allen Levels verstreut findet Ihr verschiedene Schußwaffen, darunter auch eine Seifenblasenpistole. Wenn Ihr in einem Spielabschnitt drei Items, Erde, Wurm und Jim, aufammelt, dürft Ihr diese Stage überspringen, falls Euch die Leben ausgehen. rz



Die Mega-Drive-Version von Earthworm Jim 2 weist die gleichen Mängel auf, die ich beim SNES-Test in der letzten Video Games kritisierte. Die Jungs von Shiny haben es mit den verrückten Ideen etwas übertrieben und auf der Suche nach dem Schrägen und Aberwitzigen teilweise das Feintuning vergessen. Bei Puppy Love wirkt die Kollisionsabfrage mit der Trommel zwar deutlich verbessert, so daß die Welpen nicht genau in der Mitte aufkommen müssen, Psychrow

wirft die Kleinen aber immer noch so gemein, daß Ihr fast zwangsweise Leben verliert. Die lebendigen Akten-schränke in "ISO 9000" sind unberechenbar, weshalb man nur mit Glück an ihnen vorbeikommt. "

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 24
Hersteller: Shiny Entertainment
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 86%
Musik: 83%
Soundeffekte: 80%

Spiel-spaß 85%

0. I. T.

SATURN	
SATURN OHNE SPIEL	589.90
ACTION REPLAY	89.90
ALONE IN THE DARK	109.90
ADVANCED MILITARY COMMANDER	144.90
BLACK FIRE	99.90
BUG DT	89.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT	79.90
CYBERTA	89.90
DAYTONA USA DT	99.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
F1 FORMULA ONE JAP	109.90
FIFA SOCCER 96	84.90
GOLDEN AXE	99.90
KING OF BOXING	119.90
MYST DT	89.90
MYSTERY MANSTON	109.90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	89.90
NHL ALL STARS	89.90
PANZER DRAGON DT	109.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS DT	89.90
PRIMAL RAGE	84.90
RAYMAN	89.90
ROBOTICA DT	89.90
SEGA RALLY	109.90
SHELLSHOCK	99.90
SHINING WISDOM JAP	139.90
SHINOBI DT/JAP	89.90 / 69.90
SIM CITY 2000	99.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	99.90
STEAM GEAR MASH JAP	99.90
HANG ON GP 95	89.90
THEME PARK DT	89.90
THUNDERHAWK 2	99.90
THUSHINDEN JAP	109.90
VIRTUA COP INKL. GUN	159.90
VIRTUA FIGHTER REMIX DT	62.90
VIRTUA FIGHTER 2 JAP	109.90
VIRTUA RACING	89.90
WRESTLEMANIA	89.90
WING ARMS	99.90
WING COMMANDER III	89.90
PHANTASTIC PINBALL	99.90
JOYPAD	39.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	109.90
RGB-KABEL	29.90
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	59.90
6-BUTTON-PAD	49.90

PLAYSTATION

PLAYSTATION	589.90
PLAYSTATION JAP + SPIEL +	
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	79.90
AGE COMBAT JAP + DT	99.90
ALONE IN THE DARK	99.90
ASSAULT RIGGS US	119.90
CYBER SPEED	89.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESTRUCTION DERBY DT	99.90
DISC WORLD DT	99.90
EXTREME GAMES DT	99.90
FIFA SOCCER 96	89.90
GOAL STORM	89.90
JUMPING FLASH DT	79.90
KILEAK THE BLOOD DT	89.90
LOADED	99.90
LONE SOLDIER	89.90
NBA JAM T.E. DT	89.90
NOVASTORM	89.90
KRAZY IVAN US	119.90
PANZER GENERAL	89.90
PARODIUS	89.90
PGA 96	99.90
PHILOSOMA JAP	79.90
PRIMAL RAGE	89.90
REVOLUTION X	89.90
RIDGE RACER DT	89.90
TEKKEN DT	99.90
THUNDERHAWK 2	99.90
TOH SHIN DEN DT	89.90
RAIDEN PROJECT DT	89.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	99.90
SHOCKWAVE DT	99.90
STARBLADE ALPHA DT	89.90
STREET FIGHTER MOVIE DT	99.90
STRIKER 96	89.90
TOTAL ECLIPSE DT	89.90
TWISTED METAL	99.90
X-COM	89.90
MEMORY CARD	49.00
VIEWPOINT	89.90
WARHAWK	99.90
WIPEOUT	94.90
WING COMMANDER II	89.90
WRESTLEMANIA	89.90
JOYPAD	54.00
NAMCO JOYPAD	69.90
JOYBOARD	119.90

3DO

3DO	
PANASONIC FZ-10 PAL + 2 SPIELE	679.90
FLIGHTSTICK PRO	149.90
BLADEFORCE	89.90
CREATURE SHOCK	99.90
DEATH KEEP	99.90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49.90
DESCENT	94.90
ALONE IN THE DARK 2	109.90
CAPTAIN QUARAI	99.90
CHOPPER ASSAULT	99.90
CRASH 'N' BURN	89.90
D'S	109.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.90
FLYING NIGHTMARES	89.90
SLAM 'N' JAM	99.90
GEX	89.90
KILLING IN TIME	99.90
PRIMAL RAGE	99.90
WING COMMANDER 3	94.90
FLASHBACK	89.90
NEED FOR SPEED	89.90
NHL '96	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PGA 96	89.90
PO'ED	99.90
PRIMAL RAGE	89.90
PHOENIX 3	99.90
ROAD RASH	89.90
SPACE HULK	94.90
STAR FIGHTER	89.90
SYNDICATE	99.90
TRIF D. (TETRIS)	89.90
THEME PARK (KOMPL. DT)	99.90

JAGUAR

JAGUAR	
JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM + 3 SPIELE	349.90
ALIEN VS PREDATOR	99.90
ID-SPIEL	109.90
ROTTER PINBALL	99.90
POWER DRIVE	99.90
THEME PARK	99.90
SENSIBLE SOCCER	99.90
SUPER BURN OUT	99.90
ULTRA VORTEX	99.90
RAYMAN	99.90

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	
ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	119.90
BOMBERMAN 3 DT	109.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	119.90
EARTHWORM JIM 2	119.90
FIFA 96	99.90
MEGA MAN X 2 DT	109.90
PINOCHIO	109.90
SUPER TURRICAN 2 DT	99.90
FRONT MISSION 2	149.90
KILLER INSTINCT	129.90
KILLER INSTINCT HINTBOOK	39.90
NHL 96	99.90
NBA LIVE 96	99.90
MADDEN 96	99.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
ASTERIX & OBELIX DT	109.90
MEGA MAN 7 DT	109.90
THEME PARK	189.90
WEAPON LORD DT	129.90
WRESTLEMANIA DT	109.90
YOSHI ISLAND DT	109.90

SNES ROLLENSPIELE

SNES ROLLENSPIELE	
ROBOTREK	89.90
BIG SKY TROOPER US	99.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE US	129.90
BREATH OF FIRE HINTBOOK	49.90
BREATH OF FIRE 2 (18. DEZ)	139.90
LORD OF DARKNESS	89.90

Order In Time GmbH

Laden und Versand in Stuttgart

Silberburgstraße 171

70178 Stuttgart (S-Fellersee)

DRAGON VIEW	89.90
EARTHBOND	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY II US	129.90
FINAL FANTASY III/US	139.90
FINAL FANTASY III-HINTBOOK	49.90
SECRET OF THE STARS	119.90
KING ARTHUR	119.90
LURIA	89.90
ROMANCE IV US	129.90
7TH SAGA 2	129.90
SECRET OF EVERM. US/DT	129.90 / 109.90
WIZARDRY IV	69.90
CRONO TRIGGER US	129.90
CRONO TRIGGER HINTBOOK	49.90
ILLUSION OF TIME DT	109.90

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE	
ACTION REPLAY 2	89.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	79.90
DUNE 2	119.90
EARTHWORM JIM 2	109.90
FIFA SOCCER '95	57.90
FIFA SOCCER '96	89.90
LIGHT CRUSADER MIT DT-TEXTEN	114.90
MICRO MACHINES 96	99.90
NBA LIVE '96	89.90
NHL '95	57.90
NHL '96 DT	89.90
NHL ALL STARS US	99.90
NFL MADDEN '95/96	87.90 / 89.90
PGA 96	89.90
PHANTASY STAR IV DT	94.90
PETE SAMPRAS '96	99.90
PSYCHO PINBALL	89.90
SHADOWRUN	89.90
STORY OF THOR	109.90
SUPER SKIDMARKS	99.90
THEME PARK	94.90
VECTORMAN DT	79.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	79.90
WEAPON LORD DT	99.90

MEGA CD

MEGA CD	
GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK	209.90
BACKUP RAM	79.90
CDX PRO	59.90
EARTHWORM JIM DT	79.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	79.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINTBOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	79.90
SNATCHER DT	79.90
SHINING FORCE DT	79.90
ROAD RASH	89.90
THEME PARK	89.90
THUNDERHAWK	49.90
TOMCAT ALLEY	99.90

32X

32X	
32X-GRUNDGERÄT DT	179.90
CHABITX DT	99.90
GOLF MAGAZINE '96 GREAT HOLES	79.90
FIFA SOCCER 96	89.90
METAL HEAD	109.90
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	79.90
PRIMAL RAGE	94.90
PINOCHIO DT	109.90
NBA JAM DT	49.90
KOLIBRI	94.90
STELLAR ASSAULT	99.90
T-MEK	99.90
VIRTUA FIGHTER DT	99.90
WWF RAW	49.90
MOTHERBASE	99.90

NEO GEO

NEO GEO	
MR. DO	129.90
PULSTAR	99.90

Sonderangebote

Earthworm Jim (MD)	69.90
(SN, DT)	60.00
Street Racer (SN)	49.90
(SN, DT)	60.00

Zeitschriften

Famicom Jap	25.00
Saturn Fan	25.00
PSX Fan Jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00

Verand

Mo - Fr 10.00 - 19.30
Sa. 10.00 - 18.00
Ladenpreise können variieren
Händler sind willkommen!!
Fax: 071 613807

Lieferbedingungen: Punkt 8: DKA, Bestellungen ab 300,- DM postfrei
Spenden werden am selben Tag im Geschäftsbereich verschickt. V.a.
abgegeben alle Kreditkarten, telefonische Bestellung mit Kartenzahl
möglich. *** Täglich Neuheiten *** Internet und Preisänderungen
sind vorbehalten. Anrechnung von Wertungen der von uns gelieferten Waren
beschreiben wir die uns entgangenen Lieferkosten pauschal mit 20
DM. Unsere Rechte zur Erfüllung der Lieferverpflichtung bleiben hiervon
unbeeinträchtigt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.

FON: 0711 - 616485 ODER 613758



Tim wird in Asien sogar gesiezt. Das Seil braucht Ihr hier zum Schwingen.



Achtung, Steinschlag! Struppi spielt leider nur eine Nebenrolle

Das Spiel beginnt mit einer Art Rückblende, als Tim seinerzeit in Asien auf Tournee war und dabei den jungen Chinesen Tschang vor dem Ertrinken rettete, was Ihr im ersten Level auch noch einmal tun dürft. Das *Tim und Struppi*-Comic *Tim in Tibet*, worum es hier geht, nimmt aber seinen eigentlichen Ausgang in Europa, wo Tim mit Captain Haddock Ferien macht. In ihrem Schweizer Hotel ereilt sie die Nachricht, daß sich besagter Tschang aus dem vorigen Abenteuer, der sich momentan in Katmandu aufhält, aufschwingen möchte, um Tim zu besuchen. Kurz zuvor habt Ihr allerdings von einem anderen Hotelgast erfahren, daß eine DC 3 von Katmandu kommend, in den Bergen bei Gosainthan abgestürzt ist. Messerscharf geschlossen: Da muß Tschang dringewesen sein, also führt kein Weg mehr an einer Expedition, zusammen mit Haddock und Struppi in die Berge Katmandus vorbei. Unterwegs trefft Ihr auf mancherlei Spaziergänger, die sogar den ein oder anderen

Zu allem Überfluß (wenig Leben, keine Rücksetzpunkte) kämpft Ihr in jedem Level auch noch gegen ein Zeitlimit

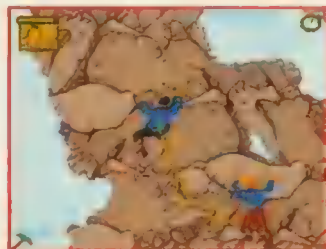
Nichts zu löten Tim in Tibet

nützlichen Spruch von sich geben – das Spiel enthält nämlich auch kleinere Rätsel. Zur besseren Fortbewegung im eisigen Gebirge dürft Ihr zudem Seil und Eispickel aufsammeln, wobei vor allem die Kraxelaktion in Zusammenarbeit mit dem Captain ziemlich schwierig ist (Ihr müßt dabei

zwischen Haddock und Tim hin- und herschalten, und so das Bergsteigerteam wie im richtigen Leben zu zweit an einem Fels entlangsteuern). ds



geht so



„Nach den Schlüpfen, A & Obelix oder Spirou ist auch Tim in Tibet wieder ein typischer Infogrames-Jumper: sauschwer, kaum Paßwörter und ohne Rücksetzpunkte. Das Leveldesign ent-



Im Schneesturm-Level werdet Ihr wahnsinnig, da man nie erkennt wo es langgeht

hält zu viele Stellen, an denen man erst ein Leben verlieren muß, um zu verstehen, wie es weitergeht, bzw. wo die Abgründe sind. Einige schöne Ideen, wie z.B. der Schneesturm oder die Bergtour, sind dagegen völlig umständlich zu spielen, man hätte sich auf spielbarere Themen besinnen sollen, selbst wenn die von der Comic-Handlung stärker abgewichen würden. Ein 12-Meg-Modul für ein so umfangreiches Spiel zu verwenden, ist 1995 auch nicht mehr zeitgemäß. Um Speicherplatz zu sparen, hat Tim nur wenige Animationsphasen spendiert bekommen. Verglichen mit den frischen Disney-Jump'n Runs wirkt Infogrames' Held eher Arthritis-mäßig hölzern. Was den Spielspaß darüber hinaus mindert, ist die stellenweise ungenaue Kollisionsabfrage. Viele Passagen werden so einfach zum Glücksspiel. Die Musikbegleitung paßt ziemlich gut zu den jeweiligen Situationen, nur die beiden Sounds, die Ihr vermutlich am meisten hören werdet, das Geräusch, wenn Tim getroffen wird und der Schrei, wenn er einen Abgrund runterstürzt, klingen sehr ärmlich. ”

System: Super Nintendo

Spieletyp: Jump'n Run

Megabit: 12

Hersteller:

Infogrames/ Nintendo

Testversion: Nintendo

Spieler: 1

Features: Paßwörter

Schwierigkeitsgrad: 7 bis 9

Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 60%

Musik: 76%

Soundeffekte: 65%

Spiel-spaß **62%**



Viacom versucht sich nicht nur auf dem Action-Sektor, in diesen Tagen erscheint auch eine niedliche Geschicklichkeits-knochelei, die auf den Namen *Zoop* hört. Der Ablauf gestaltet sich so: Von Eurer Heimzone in der Spielfeldmitte schießt Ihr verschiedenfarbige Steine ab, die sich Euch aus allen vier Himmelrichtungen entgegenstapeln. Allerdings könnt Ihr nur Steine verschwinden lassen, wenn sie in der Farbe mit Eurem Cursor übereinstimmen. Der nimmt wiederum die Farbe des Steins an, der unter dem letzten passenden liegt. Ein Beispiel: Mit

Tetris mal vier Zoop

einem grünen Cursor schießt Ihr auf eine Reihe aus drei grünen, unter denen ein blauer Stein liegt. Die drei grünen und der blaue Stein verschwinden, und Euer Cursor wird blau. Erreicht ein Stapel den Innenraum Eurer Zone, habt Ihr verloren. Höhere Levels bedeuten höhere Geschwindigkeit. Im Continuous-Mode geht's beim letzten Stand weiter, normal wird in jedem Level neu gestapelt. Zum Spiel gibt's lustige Musikstücke, die irgendwie an die "Charlie Brown"-Serie erinnern. js

Jetzt schnell auf Blau wechseln und oben abbauen – sonst ist's aus.



„ Von der Aufmachung und dem Spielprinzip her ist *Zoop* im Vergleich zu den übrigen Tetris-Clones erfrischend anders (hinterläßt eine Art "New Age"-Eindruck). Das Manko: Bei höherer Geschwindigkeit wird *Zoop* zu schnell unübersichtlich. Stapel von vier Seiten sind eben einfach unübersichtlicher, als ein einziger. Ansonsten ist *Zoop* gut geraten. Das Spielprinzip ist schnell erlernt, die Musik (jazzig) kommt gut, und die Grafik ist dem einfachen Spielprinzip gut angepaßt.

Schade finde ich allerdings, daß sich die Entwickler keinen Zwei-Spieler-Modus haben einfallen lassen. Ein Split-Screen-Spiel mit Stapeln von oben und unten wäre doch denkbar gewesen. Außerdem: Eine schöne High-Score-Liste ohne Speicheroption? Tststs...

System: Super Nintendo
Spieler: Geschicklichkeits-Denkspiel
Megabit: 4
Hersteller: Viacom
Testversion: Viacom
Spieler: 1
Features: 2 Spielmodi
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 32%
Musik: 62%
Soundeffekte: 54%

Spiel-spaß 67%





GROBI'S GAMESHOP



☎ 0 55 22 / 7 34 77

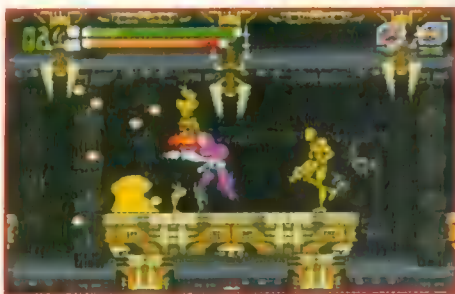
Super Nintendo	Playstation	Playstation	Sega Saturn	Neo-Geo CD
Asterix u. Obelix dt. 129,-	Grundgerät dt. 579,-	Primal Rage dt. 109,-	Grundgerät dt. 649,-	Grundgerät inkl. Spiel 579,-
Batman Forever dt. 119,-	Air Combat dt. 99,-	Raiden dt. 99,-	Bug dt. 109,-	Aero Fighters 2 109,-
Bombermann III dt. 119,-	Alien Trolgy dt. 109,-	Rayman dt. 99,-	Fifa Soccer dt. 99,-	Aero Fighters 3 129,-
Casper dt. 129,-	Casper dt. Dez 109,-	Ridge Racer II 149,-	Military Command. jp. 179,-	Art of Fighting 2 107,-
Chrono Trigger us. 149,-	Descent dt. 109,-	Road Rash dt. 99,-	NBA Jam T.E dt. 109,-	3 Count Boul 129,-
Donkey Kong C. 2 dt. 139,-	Destruction Derby dt. 109,-	Rock'n Roll Racing 2 dt. 99,-	NHL 96 dt. 99,-	Fatal Fury 3 139,-
Earthworm Jim 2 dt. 129,-	Discworld dt. 99,-	Shock Wave dt. 99,-	Panzer Dragoon dt. 109,-	Fatal Fury Special 95,-
Fifa Soccer 96 dt. 109,-	Extreme Sports dt. 99,-	Street Fighter Movie dt. 99,-	Parodius Deluxe dt. 99,-	King of Fighters '94 129,-
Inter. Star Soccer 2 dt. 129,-	Fifa Soccer dt. 99,-	Street Racer dt. 109,-	Pebble Beach Golf dt. 99,-	Last Resort 99,-
Mario World 2 dt. 119,-	Memory Card dt. 49,-	Theme Park dt. 99,-	Primal Rage dt. 99,-	Mutation Nation 129,-
Mega Man 2 dt. 119,-	Mouse dt. 59,-	Tekken dt. 99,-	Rayman dt. 109,-	NAM 1975 99,-
Mega Man 7 dt. 119,-	NBA Jam T.E. dt. 99,-	Twisted Metal dt. 99,-	Sega Rally us 139,-	Puzzle Bobble 119,-
Mickey Mania dt. 89,-	NHL 96 dt. 99,-	Viewpoint dt. 99,-	The Duel jp. 139,-	Robo Army 129,-
NBA Live 96 dt. 109,-	Novastorm dt. 99,-	Wing Comma. 3 Dez 109,-	Theme Park dt. 99,-	Samurai Shodown 107,-
NHL 96 dt. 109,-	Pad dt. 59,-	Wipe Out dt. 99,-	Virtua Cop 179,-	Samurai Shodown 2 139,-
Pinocchio dt. 129,-	Parodius Deluxe dt. 99,-	WWF Arcade dt. 99,-	Virtua Fighter II 139,-	Super Sidekicks 2 107,-
Secret of Evermore dt. 119,-	Panzer General dt. 99,-		Virtua Racing dt. 109,-	Super Sidekicks 3 129,-
Super Turrican 2 dt. 119,-			Wing arms jp 139,-	Sengoku 2 129,-
Theme Park dt. 129,-				Savage Reign 139,-
Weapon Lord us. 129,-				Top Hunter 109,-
WWF Wrest Arcade dt. 129,-				Viewpoint 129,-

Wir wünschen allen unseren Kunden, und denen die es werden wollen, ein frohes Fest und einen guten Rutsch ins Neue Jahr!

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



Kaum ist ein Feind zerballert, taucht der nächste aus dem Boden auf (SN)



Hauptgegner sitzen meist in großen, bösen Mechs und sind schwer zu knacken (MD)



Erst wenn der klein beigibt, ist die Türe Nummer "0" zu öffnen (SN)

Diesmal im Doppeltest: Viacom's Action-Spektakel um den geisterhaften Dschungelheld. Ein Club von Bösewichten plant die Unterjochung der ach so schönen Welt, und der maskierte Kämpfer ist derjenige, der das zu verhindern hat. Von der Machart her ist *Phantom 2040* ein Action-Jump'n'Run. Mit Seil und Wumme schwingt Ihr Euch durch diverse Szenarien und sucht meist nach Schaltern, die Türen öffnen (die ebensooft ganz woanders sind). Als typischer Action-Held kommt auch das Phantom mit zwei Energieleisten aus: Lebenssaft und Munition. Beides frisst Ihr nach Feindkontakt mit Extras auf, die entweder in entlegenen Ecken versteckt sind, oder von erschossenen Feinden zurückgelassen werden. Dabei ballert Ihr freilich nicht auf Menschen. Die halbmechanischen "Biots" sind die allgegenwärtigen Handlanger des Bösen. Gelegentlich trefft Ihr auch auf Zwischen- und Endgegner. "Gelegentlich" deshalb, weil der Ablauf des Spiels nicht festgelegt ist. Je nachdem, wen Ihr bekämpft, oder durch welche Tür Ihr zuerst geht, ändert sich der Handlung (und auch das Spielende). Beide getesteten Versionen gleichen sich nicht

Gnadenlos Phantom 2040

wie ein Ei dem anderen. Das Mega-Drive-Phantom springt höher, schießt schwächer und wird nicht ganz so heftig von Feinden penetriert wie sein Nintendo-Bruder. Das Leveldesign ist nicht identisch. An Stellen, an denen Ihr auf dem SN in den sofortigen Tod stürzt, befinden sich auf dem Mega Drive Säure oder giftige Pflanzen, die Euch Energie abziehen, jedoch am Leben lassen. An bestimmten Stellen in der Geschichte wird Euch ein Paßwort überreicht, das den Wiedereinstieg an eben dieser Stelle ermöglicht. Auf dem Mega Drive hat's 24 Stellen, auf dem Super Nintendo 48 (!). js



Steil am Seil findet Ihr die nötigen Extras. Das SN-Paßwort hat 48 Stellen, danke! Rechts: Im Geisterdschungel ist Orientierung gefragt (MD)



geht so

„Das Erstaunlichste vorneweg: Die Musik auf dem Mega Drive ist besser. Obwohl auf beiden Systemen dieselben Stücke gespielt werden, passen die schnarrigen FM-Sounds des Mega Drive einfach besser zur Spielstimmung. Grafisch ist *Phantom 2040* auf beiden Systemen nicht von Pappe. Mit Farben wurde nicht geizt, die Animationen reißen allerdings nicht gerade vom Hocker. Von der Gestaltung und dem Leveldesign ist das Actionmodul auch prima gelungen. Aber

kommen wir zur Schattenseite der Angelegenheit: *Phantom 2040* ist tierisch schwer bis unfair. Es gibt zwar jede Menge Extras, aber prinzipiell halte ich nicht viel von Spielen, in denen zu heftige Präsenz unfairer Feinde nur durch das Extra-Angebot ausgeglichen wird. Von endlos nachwachsenden Bösewichten malträtiert zu werden (die im Gegensatz zu Euch durch Wände fliegen und ballern) macht nicht gerade Spaß. Warum dem Teil nicht einen Haufen gut versteckter Monstergeneratoren verpassen, die man erst mühsam aufspüren und ausschalten muß und dann aber seine Ruhe hat? So kommt Ihr selten zum Bonus-Suchen. Mit etwas faireren Feinden hätte das *Phantom 2040*-Modul ein echter Hit werden können. Klar, eingefleischte *Phantom*-Fans werden sich mit mehr Elan durchbeißen, als jemand, der einfach nur auf ein gutes Action-Spiel aus ist.“

System: Super Nintendo
Spieletyp:

Action-Jump'n Run

Megabit: 8

Hersteller: Viacom

Testversion: Viacom

Spieler: 1

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 72%

Musik: 68%

Soundeffekte: 64%

Spiel-spaß 62%

System: Mega Drive
Spieletyp:

Action-Jump'n Run

Megabit: 8

Hersteller: Viacom

Testversion: Viacom

Spieler: 1

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7

Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 74%

Musik: 70%

Soundeffekte: 66%

Spiel-spaß 62%

All die süchtigen Power Ranger-Fans, die schon den kürzlich angelaufenen Kinostreifen mit Genuß verschlungen haben, dürfen sich nun also am gleichnamigen Spiel laben. Ihr wählt zu Beginn einen der sechs Teenies, die Euch doch glatt jeder mit je einem Punch und Kick und als besondere Dreingabe auch noch einem Special Move spielerisch verwöhnen und macht Euch auf die horizontal scrollende Reise durch sechs Levels, um die bösen Kapuzen-

The Movie Power Rangers

männer umzunieten. Erledigte Gegner lassen kleine Blitze zurück, die Euren Power-Balken auffüllen. Ist der voll, wird unsere Rackerbande zu den (na? - jawoll!) Power Rangers, die sich jedoch schlagtechnisch bis auf einen zusätzlichen Move (dazu müßt Ihr allerdings den Balken wieder füllen) nicht von den Teenies unterscheiden. Am Ende jeder Stage wartet noch der obligatorische Endgegner mit bis zu drei Animationsphasen. rk



„Tut mir leid, Leute, aber wer dieses Spiel kauft, muß so blöd in der Birne sein, daß er's eigentlich nicht besser verdient. Während des gesamten Spiels tauchen ganze drei bis vier verschiedene Levelgegner auf, die sich in mindestens hundertmal hintereinander die Ehre geben, bis Ihr dann schließlich doch friedlich eingeschlafen seid. Grafik und Sound könnten von 1979 stammen, und die dämlichen Obermotze macht Ihr alle nach dem gleichen simplen Prinzip fertig. Dieses Mach-

werk dient lediglich dazu, PR-Fans mit einem überhöhten Preis abzuzocken und gehört augenblicklich eingestampft! Hier hilft nicht mal die Floskel 'für Fans vielleicht interessant', denn selbst die ärgern sich nach dem Kauf garantiert schwarz.“



Was auf diesen Shots noch einigermaßen passabel aussieht, entpuppt sich im Spiel schnell als Mega-Langweiler



System: Super Nintendo
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik: 33%
Musik: 29%
Soundeffekte: 31%

Spiel-spaß 17%

SUPER NINTENDO

GAMEBUSTERS

Ihr Spezialist für Pc & Videospiele



Österreich Österreich
0662 / 626 026
Albenstraße 18 * A-5020 Salzburg

Super Nintendo

Addams Family Values
Asterix & Obelix
Batman Forever
Beavis & Butt-head
Big Sky Trooper
Blackhawk
Bomberman 3
Boogerman
Casper
Cut Throat
Demolition Man
Dirt Racer FX
Donald in Maui Mallia
Donkey Kong Country 2
Frank T. Big Hurt B.
Green Lantern
Illusion of Time
Jungle Strike
Judge Dredd
Killer Instinct
Lost Vikings
Mario Star Classic
Mario Kart
Mario World 2 (Yoshi's Island)
Mickey & Mallory
Mr. Tuff
NHL Hockey '96
Pinocchio
Revolution X
Scooby Doo
Secret of Evermore
Star Trek: Deep Space Nine

Theme Park (komplett in Deutsch)
Tim in Tibet
Turrican
Urban Strike
WWF Wrestlingmania Arcade
Mega Drive
Asterix 2
Batman Forever
Comic Zone
Demolition Man
Donald in Maui Mallia
EXO Squad
Fifa Soccer '96
Flintstones - The Movie
IMG International Tour Tennis
Judge Dredd
Light Crusader
Mario Basler Soccer
Mega Bomberman
Micromachine 2
Live '96
NHL Hockey '96
PGA Tour Golf 3
Primal Rage
Revolution X
Road Rash 3
Schlumpfi
Shining Force
Sonic 1 & 2 + Dr. Robotnik
Spiderman vs X-Man
Star Trek: Deep Space Nine
Story of Thor
WWF Wrestling Arcade

SEGA Saturn

Saturn Grundgerät o. Spiel
Antennenkabel
Arcade Racer Lenkrod
Backup Memory Card
Joypad Saturn
Aftermath
Aliens
Bug
Casper
Championship Pool 2
Cyberia
Descent
Konami Soccer
Myst (komplett in Deutsch)
Jarm Tournament
Overkill
Panzergeneral
Pebble Beach Golf
Primal Rage
Raven Projekt
Rayman
Real Yumemee (komplett in Deutsch)
SEGA Rally
Shinobi X
Streetfighter - Movie
The Horde
Virtua Racing
Jaguar Grundgerät
Jaguar CD-Rom
Jaguar Joypad

Panasonic 3DO

Battlemorph CD
Blue Lightning CD
Creature Shock CD
Demolition Man CD
Highlander CD
Primal Rage CD
Robinson Requiem CD
3DO - FZ10 & Starblade
Goldstar 3DO + Spiel
3DO Joypad
3D Atlas
Alone in the Dark 2
Animals
Casper
Clayfighter 2
Corpse Killer
Creature Shock
Cridders
Descent
Flying Nightmare (uk)
Foes of All
Need for Speed
Lost Vikings 2
Magic Carpet
Panzergeneral
Primal Rage
Rebel Assault
Return of Fire
Slayer
Syndicate (komplett in Deutsch)
Waterworld
Wing Commander 3

Sony Playstation

Playstation Grundgerät
Playstation & 1 Spiel
Action Replay PSX
Joypad Sony PSX
Maus Sony PSX
Memory Card Sony PSX
AD&D Forgotten Realms
Alien Combat
Aliens
Assault Rigge
Baseball (Konami)
Basketball 3D
Casper
Championship Pool
Crazy Ivan
Cyberia
Descent
Destruction Derby
Extrem Sports
FIFA Soccer '96
Kleek Blood
NHL Hockey '96
Overkill
Panzergeneral
Raven Projekt
Streetfighter - Movie
Twisted Metal
Virtual Snooker
Warhammer Fantasy
Waterworld Action
Wipe Out
WWF Arcade

Bestellannahme d. 24 Uhr - Gratis-Gesamtpreisliste anfordern! - Für nicht angenommene Ware berechnen wir pauschal 150,- €
Unfreie Sendungen werden nur nach telefonischer Vereinbarung angenommen. Druckfehler & Preisänderungen vorbehalten.
Versandkosten per Post 50,- € zgl. Nachnahme ab 2.000,- € Versandkostentfrei. EMS auf Anfrage. Händleranfragen erwünscht.



Im Rudel vorwärts zu kommen, erfordert einiges an Geschick



Wheelies! Die Lage des Bikes ist beim Springen sehr wichtig.

Jetzt steigt auch Acclaim in die Riege derer auf, die sich ein Modul mit FX-Chip geleistet haben. *Dirt Trax FX* ist ein Motocross-Spiel, in dem Ihr mit dem Bike über Polygonkurse brettet. Von der Optik und dem Streckendesign her orientiert sich *Dirt Trax FX* an den Cross-Spektakeln, die in der Halle stattfinden. Bevor Ihr Euch aber in den Sattel schwingt, müßt Ihr Euch für einen von acht Fahrern entscheiden, die alle unterschiedliche Werte in Geschwindigkeit, Beschleunigung, Bremsen und Kurventechnik haben. Als Spielmodi stehen Grand Prix, Training und Rad Tag zur Wahl. Im Grand Prix wird nach einem K.O.-System gefahren. In jeder Runde fliegen mehr

Jump! Dirt Trax FX

geneinander antreten können. Dabei fahren immer zwei nach einem K.O.-System. Der Schwierigkeitsgrad ist in vier Stufen unterteilt. Es gibt Klassen zu 50, 125, 250 und 500 Kubikzentimeter. Die 500er-Klasse ist allerdings erst nach

einem Komplettsieg mit 250 Kubik zugänglich. Eine Batterie für die Bestzeiten war im Budget nicht enthalten. Erreicht Ihr die 500er-Klasse, gibt's dafür ein Paßwort. js



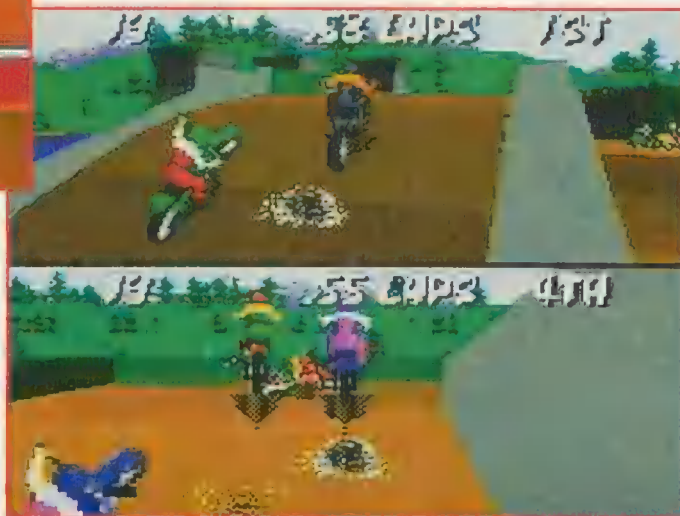
„Endlich mal ein taugliches Motocross-Spiel. Das Teil hat fast den typischen "Nintendo-Charakter": Es sieht einfach aus, hat's aber faustdick hinter den Löffeln. In

der Schnapsglas-Klasse zu gewinnen, ist absolut kein Problem und dient wohl nur zur Übung. Die große Maschine zu kriegen, ist dafür schon wieder knifflig. Das schöne an *Dirt Trax FX* ist der tolle Off-Road-Charakter. Man muß nämlich nicht immer auf der Strecke fahren. Wenn man weiß wo und wie, kann man auf der Bande langheizen und prima abkürzen. Zu zweit macht's auch tierisch Spaß. Das mit dem Fangerles-Modus ist aber auch eine lustige Idee. Trotz allen Lobes gibt's aber auch Minuspunkte: Ein Rennspiel dieser Klasse ohne Batterie für die Bestzeiten? Außerdem hätte ich mir die Grafik ein klein Wenig flüssiger gewünscht. Ansonsten: Helm ab! Da hat Acclaim mal was Feines an Land gezogen. „



Acht Pappnasen und drei Spielmodi sorgen für 'ne Menge Abwechslung

Teilnehmer am Tabellenende raus. Der "Rad Tag"-Modus ist eigentlich nichts anderes als Fangerles. Jeder Spieler hat drei Minuten Zeit, die abläuft, solange er der Fänger ist. Alle Spielmodi könnt Ihr auch auf geteiltem Bildschirm zu zweit fahren. Dazu enthält das Modul einen Multiplayer-Modus, in dem bis zu acht Mitspieler ge-



Fast ohne Geschwindigkeitsverlust fahrt Ihr auch im Duell-Modus

System: Super Nintendo

Spieltyp:

Motocross-Rennspiel

Megabit: 16

Hersteller:

Sculptured Software

Testversion: Acclaim

Spieler: 1 bis 2

Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8

Preis: ca. 110 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 60%

Musik: 67%

Soundeffekte: 56%

Spiel-spaß **78%**

Von Time Warner Interactive- kommt in diesen Tagen ein weiteres Motorradrennspiel für Moppet-Freax die Läden. Von der Machart her ist *Kawasaki Superbikes* ein klassisches 3D-Rennspiel. Dabei stehen drei Spielmodi zur Auswahl: Entweder fahrt Ihr eine Meisterschaft, übt im Training oder versucht Euch am Suzuka-Acht-Stunden-Wettkampf. Vor dem Rennen gibt's lediglich Wetterbedingun-

Bikers Nap Kawasaki Superbikes

gen, Übersetzung, Reifen und Getriebe einzustellen. Zur Kontrolle Eures Bikes benutzt Ihr Gas, Bremse und die Links-Rechts-Tasten zur Lenkunterstützung in scharfen Kurven. Fabriziert Ihr einen Crash, stürzt Ihr und müßt neu beschleunigen. Im Duett-Modus wird der Bildschirm horizontal geteilt. js

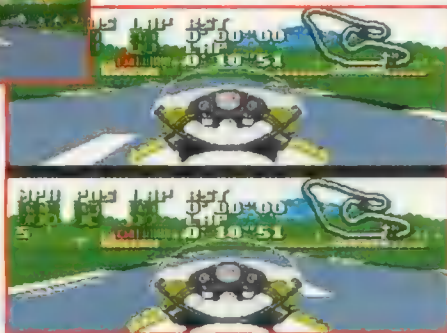


„Spätestens seit F-Zero auf dem Markt ist (und das ist es ja schon eine ganze Weile) zählen Rennspiele dieser technischen Machart zum alten Eisen. Eine gestreifte Wiese, schwarz-weiße Streifen am Rand und ab und zu ein paar Stapel Reifen oder Schilder als Bergrenzung – das war's. Die gebotene Perspektive kommt ungefähr so, als ob Ihr auf einem 40 Zentimeter großen Baby-Moped sitzt. Die

Strecken selbst fahren sich endlos lang und weilig. Das Motorengeräusch drängt zum Leisermachen und die Kollisionsabfrage läßt Euch schon in der Nähe eines Gegners oder Begrenzungselements stürzen. Nene, so nicht, da gibt es weit besseres. „



Nein, das ist kein Nachtest eines Oldies. In *Kawasaki Superbikes* wurde eher altgediente Technik angewendet.



System: Super Nintendo
Spieletyp: Motorradrennspiel
Megabit: 8
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Time Warner Int.
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 50%
Musik: 38%
Soundeffekte: 36%

Spiel-spaß 32%

news: rob hat doch tatsächlich ein ganzes wochenende tekken gespielt!

Rund ein halbes Jahr nach der Mega-Drive-Version bringt Time Warner doch noch die SNES-Umsetzung von *Wayne Gretzky Hockey*. Im Vergleich zum Sega-Modul hat sich so gut wie nichts geändert. Es gibt jede Menge Spielmodi zur Auswahl, unter anderem könnt Ihr verschiedene Turniere oder eine NHL-Saison bestreiten, in die Playoffs einsteigen oder Spielsituationen trainieren. Ihr bestimmt die Anzahl der Spieler pro Mannschaft (drei oder fünf), legt Spieldauer und Schwierigkeitsstufe fest und schaltet Fouls und Prügeleien an oder aus. Die eingebaute Batterie sichert

Voll daneben Wayne Gretzky Hockey

Spielstände und merkt sich alle nur denkbaren Statistiken. Auf dem Eis kontrolliert Ihr im Angriff immer den puckführenden Akteur, oder den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht, den Torwart übernimmt auf Wunsch der Computer. Nach Fouls oder Toren seht Ihr in einem kleinen Fenster eine kurze digitalisierte Sequenz. rz



„Auch die SNES-Umsetzung von *Wayne Gretzky Hockey* weist die gleichen Schwachpunkte auf, die ich schon beim Mega-Drive-Modul bemängelte. Die zahlreichen Features können locker mit dem Klassenprimus *NHL Hockey* von Electronic Arts mithalten, doch spielerisch fällt Gretzky deutlich ab. Es fehlt an der Spielintelligenz, Eure Akteure fahren teilweise völlig planlos übers Eis. Die Animation wirkt recht höl-

zern, obwohl man sich angeblich gerade hier sehr viel Mühe gegeben hat. Nach den regelmäßigen Erfolgen der EA-Hockey-Serie hätten die Entwickler doch merken müssen, daß die vertikale Perspektive im Vergleich zur horizontalen Ansicht deutliche Vorteile bietet. „

System: Super Nintendo
Spieletyp: Eishockeysimulation
Megabit: 16
Hersteller: Time Warner
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 140 Mark
VG-Altersempfehlung: frei
Grafik: 68%
Musik: 45%
Soundeffekte: 71%

Spiel-spaß 63%



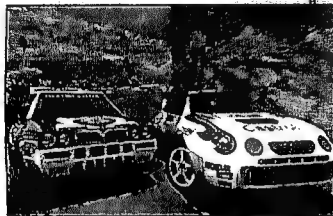
Robitaille hat soeben das erste Tor für Pittsburgh erzielt



Die Schlägereien lassen sich zum Glück ausschalten



PLAYSTATION DT



SATURN DT



SATURN DT

SATURN

Grundgerät 50Hz	649.00
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	89.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Daytona USA dt	139.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Mystery Mansion dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
NHL-Hockey dt	99.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Virtua Fighter III	59.90
Virtua Fighter Remix dt	69.90
Wing Arms dt	99.90

PLAYSTATION

Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (Necon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark III	99.90
Assault dt	89.90
Chessmaster dt	89.90
Cyberbots dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Diskworld dt	89.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	59.90
Hebereke's Popolito dt	89.90
John Madden '96 dt	109.90
Jumping Flash dt	89.90
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90

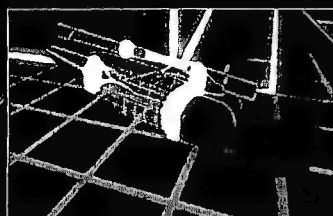
Lemmings 3D dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Panzer General dt	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Pool Champion dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Street Racer III	89.90
Striker '96 dt	99.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toh Shin Den dt	89.90
Total Eclipse Turbo dt	99.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint dt	109.90
Warhawk dt	89.90
Wipe Out	99.90
Wrestlemania Arcade dt	89.90

ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Mindestbestellwert: DM 500.-
Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067



ASSAULT RIGGS



DONKEY KONG II



SECRET OF EVERMORE

3DO

Goldstar 3DO dt 50Hz	749.00
FZ-10 us NTSC 60Hz	499.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	749.00

Flying Nightmare us	129.90
Killing Time us	129.90
Panzer General us	89.90
Space Hulk us	129.90
Wing Commander III d	119.90

NEO GEO CD

NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz	
inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei	
Joypads, Netzteil je	459.00
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Redlighters III	139.90
Crossed Swords II	129.90
Kabuki Klash	139.90
King of Fighters '95	139.90
Mr. Do	139.90
Panic Bomberman	129.90
Pulstar	129.90

MEGA DRIVE

Donald Maui Mallard dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

SUPER NES

Bombberman III dt	119.90
Chrono Trigger us	149.90
DK Country II	139.90
Earthbound us	99.90
Earth Worm Jim II dt	139.90
Final Fantasy III us	149.90
Illusion of Time dt	*99.90
Killer Instinct PAL	119.90
Mega Man 7 us	129.90
Secret of Evermore dt	129.90
Secret of Mana II us	149.90
Superstar Soccer II dt	129.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Weapon Lord PAL	139.90
* - nur solange Vorrat reicht	

Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Link-Kabel	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY

Grundgerät us	309.00
Virtua Boy-Spiele im Lager	

UNSER LADENLOKAL

JUMP & RUN

Ebertplatz 2 50668 Köln
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

ARJAY GAMES

Ebertplatz 7 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10.30 - 16.30
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per PKV zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17.00 werden noch am selben Tag bearbeitet.

Ausnahmeverweigerung, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

Wer wagt, gewinnt!

SONY-Wettbewerb



Die Frage aller Fragen

Welche Videospiele hat Psygnosis bisher auf den Markt gebracht?

(Bei Spielen mit Versionen für für verschiedene Systeme reicht ein Titel)

Die Gewinne

1. Preis: Eine Playstation mit *Novastorm*, *wipeOut*, *Destruction Derby* und *3D Lemmings* und sowie je ein T-Shirt von *Destruction Derby* und *wipeout*

2. Preis: Die vier Spiele plus je ein T-Shirt von *Destruction Derby* und *wipeOut*

3. Preis: Die vier Spiele

4.- 7. Preis: Eines der vier Spiele

8-23. Preis: Ein T-Shirt



Weihnachten steht mal wieder vor der Tür und da der Weihnachtsmann sowieso wie in den letzten Jahren zu faul ist, Eure Wunschzettel zu lesen, könnt Ihr diesmal Eure Bescherung selbst in die Hand nehmen. Beantwortet einfach unsere Frage richtig, und mit Glück geht die Post mit einem der Gewinne an Euch ab.

Von diesem Wettbewerb ausgeschlossen sind wie üblich: Sämtliche Mitarbeiter von Magna Media und Sony (und deren diversen Subunternehmen) sowie deren Angehörige. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen.

Einsendeschluß: 19.01.1996

Ultra 64

Das nächste Mal gibt's noch einen ganzen Sack voll mit brandaktuellen Informationen zu Nintendos neuem 64-Bit-Wunderkind. Außerdem gehen wir ausführlich auf die neuesten Spieleentwicklungen ein und versorgen Euch mit exklusiven Insider-News zum Thema "Nintendo 64".



Toshinden 2

Bei seinem letzten Japanbesuch hat sich Tet nicht nur mit Nintendo befaßt, sondern auch interessante Neuigkeiten über den Nachfolger von Takaras Super-Beat'em Up gesammelt. Was es mit den neuen Kämpfern, den abgefahrensten Special-Moves und Combos auf sich hat, lest Ihr in der VIDEO GAMES Ausgabe 2/96.



Toshinden 2 hat eine Menge Neuigkeiten zu bieten. Genauer erfahrt Ihr von Tet.

Die Ultra-64-Welt besteht nicht nur aus Mario. Was sonst an Spielen auf Euch zukommt, lest Ihr in der 2/96.

Ausgabe 2 /96

erscheint am

24. Januar

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (tz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js), Robert Zengerle (rz)
Producer: Manfred Neumayer
Redaktionsassistent: Angelika Rottner
Hotline: Scharl Egbali
 Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
 Tel.: 089/4613-642, Fax: 089/4613-5046
 Hotline: 089/4613-336 jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
 Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe (go magna oder 74431.613)
 Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzner
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
 Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenmarketing: Carolin Gluth (305), Natalie Regnault (313)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Int. Account Manager: Kurt Skupin (352); Assistenz: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax: 0044-81341-9602
USA: M&T Int. Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.: 0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
 VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
 Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80

Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
 (inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)

Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)

Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
 Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
 Jahresabonnementpreis: öS 480,-

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
 CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
 Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 5 vom 1. Januar 1995

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG,
 Breslauer Str. 5, 85386 Eching

Erscheinungsweise: monatlich

Vertriebsleitung: Benno Gaab

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)

Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar

Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Kenneth Clifford, Eduard Unzeitig

Verlagsleiter: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:

MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
 Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, München; Aufsichtsrat: Professor Jochen Tschunke (Vorsitzender), Dr. Hans Otto Littmann und Otmar Weber.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetalldfrei.

© 1995 MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft



NIMM DAS, ... WENN DU DICH TRAUST!

PHANTOM 2040

DAS PHANTOM IST
WIEDER DA! GIB IHM FEUER, GIB IHM
WAFFEN, UND GIB SIE IHM SCHNELL.



**"EIN SCHÖNES UND
ABWECHSLUNGSREICHES
JUMP & RUN-ADVENTURE,
das bestimmt nicht nur Fans begeistert."**

NINTENDO FUN VISION

Im Jahr 2040 herrscht Anarchie. Du bist das Phantom und bekämpfst die teuflische Armee der gnadenlosen Rebecca Madison. Dafür hast du deine Fäuste, über 100 Waffen und 10 Leben. Bist du gut genug, um zu überleben?

- Original-Schauplätze aus Fernsehserie und Comic
- 60 Levels
- Über 100 ausgefeilte Waffenkombinationen
- 20 Möglichkeiten rauszufliegen
- Techno-Sound und geschmeidige Animationen



VIACOM
newmedia™
DISTRIBUTED BY CIC

Game-Urheberrechte 1995 Viacom International Inc. Alle Phantom- Figuren und damit verbundenen Rechte sind Eigentum von © & © 1995 Hearst Entertainment, Inc./King Features Syndicate, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Handelsmarke der Hearst Corporation.



Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.



Nintendo SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designed as "use" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unausgeschüttete Kopierte, Verleihen oder Weiterverleihen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Sega Saturn, Sega Mega Drive, Sega Mega CD, Game Gear und Sony Playstation.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** "... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90 %. **TOTAL! 11/95:** "... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** "Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS..." Wertung: 90 %. **Gamepro 12/95:** "... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** "... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung...



Präsentiert von:

ran
SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt